
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年8月29日
56
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書附送 不另收費
廠方供料 絕對無敵
《夢幻模擬戰IV》
完全攻略VOL.3
每本港幣35元
TOKYO GAME SHOW '97
AUTUMN
最前線
與日本雜誌同步介紹
SS《超級機械人大戰F》超級機械人系1～4話全面介紹
PS《CRITIAL BLOW》
PS《奇跡久留美》
PS《TALES OF DESTINY》
PS《風之古洛羅亞》
PS《NOeL～La Neige～》
PS《高智能方程式SAGA～EXTREME SPEED》
PS《BLOODY ROAR》
N64《DUAL HEROES》
新出遊戲教你點玩
SS《黑之斷章》
PS《STAR BOARDERS》
PS《ROBO PIT 2》
PS《龍珠FINAL BOUT》
PS《神奇音樂珠》
PS《無限主機2》
SQUARE射擊遊戲初露鋒芒
《EINHANDER》試玩報告
SME創出RPG新玩法
PS《LAGNACURE》MBS系統
DIRECTED BY KATSUHIRO OTOMO · 1997 MASHROOM/BEYOND C.


PlayStation



依家嚟港九新界7間 PlayStation 遊戲專賣店，除咗有多款新 GAME、最新遊戲試打外，你仲可以同成班自己友交流一吓至 HOT 遊戲情報㗎！

另外，現凡於8月29日至9月11日期間嚟 PlayStation 遊戲專賣店，只要填妥問卷，留低你嘅寶貴意見，即可免費獲贈 PlayStation 特別設計嘅原子筆一支；而每次購物滿198元以上，更可獲贈精美醒目嘅滑鼠墊一個。

全部禮品數量有限，送完即止。各位 PlayStation 嘅 FANS，快啲嚟開心吓啦！



另一重大驚喜：Porsche Challenge 遊戲將於9月25日正式登場！為使各界 FANS 先睹為快，PlayStation 遊戲專賣店鐵定於8月30、31日及9月6、7日為「Porsche Challenge Days」，而在8月31日及9月7日更舉行「Porsche Challenge 極速挑戰大比拼」，給予 FANS 一展身手的機會，遊戲刺激，獎品豐富。有興趣接受挑戰嘅 FANS，可以到各大 PlayStation 遊戲專賣店報名及查詢詳情。

獎品將由  PORSCHE CENTRE HONG KONG 贊助送出。

ProShop
銅鑼灣 Tel.: 2504 3133



Wanpaku Entertainment Limited
銅鑼灣 Tel.: 2572 8216



Wanpaku Entertainment Limited
深水埗 Tel.: 2387 7297



The Game Shop
屯門 快將開幕

屯門市鎮公園
屯隆街
屯順街
時代廣場
屯匯街

The Game Shop
元朗 Tel.: 2473 0030



The Game Shop
大埔 Tel.: 2651 1042



The Game Shop
荃灣 Tel.: 2499 8613



Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



Sony Computer Entertainment Inc.

ET_MAX[奧斯丁] 制作

第 56 號 目錄

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



展前焦點遊戲前瞻

超級機械人系故事介紹

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

珍藏版

夢幻模擬戰完全攻略

VOL.3

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、王船
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN
◆特約筆者／喬丹、小琪、LADDY
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

增強版 STREET FAXER II'

主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、小琪
洗米：米奇

「真」拳皇、冇隱藏、有挑機、仲有COSPLAY

上期報導過SNK ASIA再辦全港「真」拳皇'97大賽，今期繼續有新消息發放。據有關方面公布，不論參與比賽還是到場欣賞，參加辦法都非常簡單，只需持有刊登於雜誌上的比賽宣傳廣告即可，所以記得要買遊戲誌了。而各位參賽者均可使用《拳皇'97》任何角色出場，唯獨隱藏人例外，這是遊戲規則。初賽將預定於9月27日、10月4、11及18日舉行，每次選出6名參賽者。準決賽10月22日，再從中選出12名高手，在10月28日於銅鑼灣「VIRTUAL ZONE」進行最後總決賽。而當日除了「真」拳皇'97大賽以外，更歡迎各位到場人仕即場向冠軍挑戰，年齡資格不限，無任歡迎。同時更有SNK人物扮演大賽，仲會邀請「同人誌」一齊玩COSPLAY，總之就夠熱熱鬧鬧啦！（阿三杉淳）



PORSCHE保時捷公開賽

PlayStation會於9月25日推出賽車遊戲《PORSCHE CHALLENGE》，明明是行貨GAME一隻，但竟然有人未出已經打爆機，還公然於某遊戲雜誌上連載，是不是很奇怪？難道他們是……都是言歸正傳好了。

雖然各位正版GAME迷要等多大半個月先有得玩，不過SONY方面會在8月30、31日及9月6、7日先作預告介紹，更於8月31日及9月7日舉行「PORSCHE CHALLENGE極速挑戰大比拼」，招徠各方車壇好手一較高下。不知以「PORSCHE」的面子，會否邀請到世界級賽車手來作示範賽？各位車迷如有意報名參賽，可直接聯絡各PlayStation遊戲專賣店查詢。（阿三杉淳）

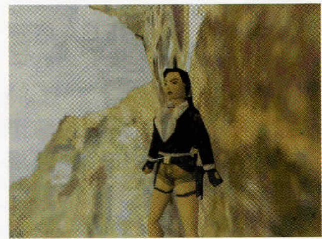
超級機械人大戰連連！

當各位等到暑假結束，《超級機械人大戰F》都依然仲未有得玩。不過可以告訴大家，將會有重要消息公布，相信意料之外的事情即將發生。到底是發動減價戰，還是會出對戰版，抑或又分開兩集推出，甚至乎又要脫期等到98年……放心，是好消息，包保會令大家又驚又喜。欲知詳情，且聽下期分解！（阿三杉淳）



TOMB RAIDERS 2 率先試玩

相信有唔少朋友等隻TOMB RAIDERS 2都等到頸都長哂，可惜期電腦版同PlayStation版嘅發售日都依然未定，而家大家可喺網上面DOWNLOAD到TOMB RAIDERS 2嘅試玩版，試玩版可以玩到頭三版地圖，基本操作同上集差唔多，而今集已知新增有爬牆嘅動作同光源嘅設定，喺一啲漆黑山洞或密室裏，要利用新設嘅道具——照明彈才可以見到四周嘅境物。有興趣的話，可以上NEWS GROUP睇睇。（喬丹）


■ 試玩版所沒有的MOVIE片段


■ 人物同背景都更精細

連N64都有《TAMAGOTCHI》玩

BANDAI公布《TAMAGOTCHI》會出SATURN版已經好一段日子了。但公布推出N64版本，實實在在令人大感意外。今次的玩法除了育成的部份外，更可最多同時4人對戰，遊戲過程中會遇上不同事件，還有各款MINI GAME，順利完成的話就會得到「成長點數」，最早能獲得足夠點數「長大變身」者為勝。而不同成長形態的TAMAGOTCHI亦足足有50種之多，驟耳聽來非常吸引。遊戲預計12月上旬推出，6800日圓，價錢都O.K.。（阿三杉淳）



PlayStation優惠獎不完

為慶祝PlayStation七間遊戲專賣店開幕，現凡到任何一間PlayStation遊戲專賣店，只需填妥問卷，即可獲贈PlayStation靚靚原子筆一枝。而購物滿$198，更可獲贈MOUSE PAD一個。不過數量有限，有買趁手！（阿三杉淳）

TAKARA迷你機仔又有新款

是不是迷你機仔依然受歡迎，熱潮未減之下，各式新款製品推陳出新。不知以下兩款會否引起閣下購買的興趣？一款是飼養「戀愛生物」，另一款是養小貓貓。前半部玩法與一般電子寵物無異，但到成長以後，就可以像恐龍對戰機一樣，與其他相同的機仔接合，使用通信機能攪「相睇」。合則來，還會有「愛情結晶品」，非常有趣。兩者都會於今年內發售，有興趣的話不妨留意一下。（阿三杉淳）

世嘉瑪莉奧兄弟登場

任天堂嘅瑪莉奧兄弟相信係人都知係乜，但唔知大家又有冇諗過，喺世嘉嘅遊戲機上面都可以玩到呢隻名作呢？筆者作說嘅係一隻叫做《SUPER MARIO WORLD》嘅MAGA DRIVE遊戲，這當然不會是正版遊戲啦！以MD嘅機能所造的瑪莉奧兄弟真的不比超任嘅差，但價錢頗貴，要成二百多元，有興趣的下妨去黃金場睇睇。（喬丹）

《SHINING FORCE III》今年內推出

等候多時，SEGA名作《SHINING FORCE》的新一輯將預定今年12月於SATURN隆重推出。與前作《SHINING FORCE II》都相距有五年多了，今集的名稱暫定為《SHINING FORCE III SCENARIO 1》。咦，這豈不是會有SCENARIO 2、3？不錯，的確是會分三集推出。SCENARIO 2、3將分別會於98年春季及夏季發售，定價為4800日圓，好抵玩。而每集遊戲時間平均為30小時，不至令故事變得太冗長。更在遊戲中搭載了「承繼系統」，在SCENARIO 1的行動結果，將會對SCENARIO 2構成影響。而畫面上，除了以立體多邊形構成外，更活用SATURN本身的放大縮小回轉機能，相信會非常精彩。由地圖畫面進入戰鬥畫面，時間亦只需花上一、兩秒，讀碟速度明顯改善……總之就優點多籮籮，絕對不容錯過。（阿三杉淳）





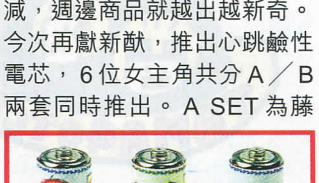
我有我的CAPCOM會員信用卡

獨享會員專利，日本的CAPCOM FRIENDLY CLUB將與ORIENT CORPORATION合作推出信用卡。性質與商台的「903 i.d.」信用卡非常相似。成功申請者可免費獲贈會員專用背囊及精美記事簿，不過暫時只限於日本國內申請。未知香港的CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB會否安排推出香港的會員信用卡呢？（阿三杉淳）



藤崎詩織向你「放電」

《心跳回憶》人氣有增無減，週邊商品就越出越新奇。今次再獻新猷，推出心跳鹼性電芯，6位女主角共分A／B兩套同時推出。A SET為藤崎詩織、館林見晴及古式由加利；B SET為虹野沙希、片桐彩子及如月美穗。每套有電芯40枚，價格為8800日圓，將於10月推出。（阿三杉淳）







NAMCO舊作搞宣傳

有否想過連舊GAME都會重新做宣傳？最近的《SUPER MARIO 64》及《WAVE RACE 64》已是一例。NAMCO亦不甘後人，決定會於10月將《NAMCO MUSEUM VOL.1～5》配合新發售的《NAMCO MUSEUM ENCORE》一同進行推廣計劃。這樣的話是否會有新BOX SET推出？沒有；會有配合「震震」手掣功能？非也；會有大減價？通通欠奉。有的只不過是A4 SIZE宣傳單張而已（！？），將會擺放於各PlayStation代理商號作推廣之用。到底NAMCO的如意算盤能夠打得響麼？相信大家已經心裏有數了。（阿三杉淳）

《TWIN BEE RPG》2D變3D

還記得兩年前KONAMI公布的《TWIN BEE RPG》麼？曾經為此而開心過好一陣子，不過之後音信全無，亦未有為此而寄予厚望。兩年後今天，《TWIN BEE RPG》又再出現，竟搖身一變由平面變立體，從畫面來看，給人的感覺很有趣，很快樂。遊戲現時仍於初期開發中，希望陸續會有更多資料可以向大家公布，敬請耐心等候。（阿三杉淳）



PlayStation《STAR WAR》格鬥大戰

《STAR WAR》終於肯出格鬥GAME了！正式名稱為《STAR WARS：MASTER OF TERAS KASI》，驟眼看來很有《VIRTUA FIGHTER II》感覺，也許同樣是3D格鬥GAME的原故吧。天行者、公主、朱兒將會齊齊出場，而黑武士會不會是最後BOSS呢？遊戲預定11月先推出美版，日版方面則未定，希望早點推出就好了。（阿三杉淳）



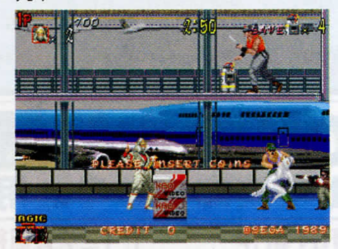


CAPCOM新作大發布

喺嚟緊嘅下半年，CAPCOM有唔少嘅勁作，除咗有Q版格鬥GAME《POCKET FIGHTER》同埋副題為GIANT ATTACK嘅《STREET FIGHTER III SECOND EDITION》之外，喺秋季仲會有一隻全新製作嘅立體多邊形格鬥GAME《JUSTICE學園》，而一些續集遊戲如《STAR GLADIATOR 2》、《MARVEL VS》系列同《STREET FIGHTER ZERO 3》就要等到98年至有喇。（喬丹）

懷舊經典，世嘉街機 SYSTEM 16

你喜歡世嘉街機的《影之舞》嗎？買玩番呢隻未曾完全移植過去家庭機嘅遊戲再唔係夢想喇。而家喺網上面已經有唔少嘅街機底板嘅模擬器可以俾大家DOWNLOAD，其中SYSTEM 16就有已有《忍》、《戰斧》、《獸王記》同《影之舞》呢幾隻經典遊戲，嚟緊仲有《MOON WALKER》添（唔係MD版呀），其它機板就有《怒》和《1942》等名作，有番咁上吓機齡嘅朋友都應該好感動啩。講開模擬器，有聞有人正開發NEO GEO嘅模擬器，不過唔知玩帶定係玩碟嘅呢？（喬丹）



■不是MD版啊!

放課後戀愛俱樂部移植SATURN

真唔知係唔係SEGA有心搞鬼，繼上兩個星期NEC INTER CHANNEL公布移植《同窗會》、《在今生的盡處高唱愛歌的少女YU-NO》、《CAN CAN BUNNY》系列等H作品「從良」之後，連LIBIDO舊年年尾大受歡迎嘅人氣模擬戀愛遊戲《放課後戀愛俱樂部》亦會移植到土星上。今次土星版將交由SUNSOFT發行，這個組合算幾新鮮。遊戲玩法係話你同班同學跟另一間學校啲女仔想試下拍拖滋味，於是晚晚放咗學就約埋喺一間餐室談心，談得好當然可以約個女仔單獨見面啦。







SENTIMENTAL GRAFFITI PORTRAID COLLECTION

出版：SENTIMENTAL GRAFFITI FAN CLUB
價格：2300日圓（不連稅）

如果你看多了《遊戲誌》對《SENTI～》的介紹，對甲斐智久的人物插圖很感興趣的話，這套插圖集是你必買的精品。插圖集所用的插圖，全是《SENTI～》去年海報機景品試版時的全身插圖，當時的試版海報在市場上並不多，炒價達1200日圓，米奇當時實在不忍下手，現在總算得嚐素願了。

這套插圖集以B4卡紙獨立印製，全套12張，但不是通過正式的出版渠道發售，米奇只見在日本的「宇×船」有售，一般漫畫屋欠奉，所以大家想購買的話，最好向香港的「宇×船」查詢一下，或留意一下各大動畫遊戲精品店有沒有入貨。（米奇）



Sentimental Graffiti official fanclub

Sentimental Graffiti

TAMA 慶九七

當日本那邊推出新款的《天使GOTCH》的時候，香港這邊亦有新嘢到，當然不是什麼新遊戲，筆者所指的是TAMAGOTCH的一九九七特別版，這款金色盒紅色殼的特別版，玩法上雖然同普通的冇有分別，但其盒內的一幅青馬大橋上發放煙花的相片，加上每盒都附有COLLECTER'S EDITION的証書，真係相當有紀念價值，而且喺TAMAGOTCH嘅熱潮減退下，其售價都只不過係$150左右，可算是抵玩之作。（喬丹）



V64冇GAME玩！？

雖然N64出GAME唔多，但係差不多每GAME都有好評，所以買機嘅人就越來越多，當中唔少有用DOCTOR嘅朋友都唔多知邊到有碟賣，原來除咗有啲鋪會幫人抄金碟（每隻遊戲為$50左右）之外，亦有銀碟出售，但全部都是一碟四隻AME嘅四合一，當然有唔同遊戲嘅組合啦！價錢亦要$150，相當唔平。（喬丹）

PlayStation行貨遊戲時間表

遊戲名稱	遊戲類別	發售日期	製造商
Lindacube Again	RPG	2-OCT-97	Sony Computer Entertainment Inc.
Moonlight Syndrome（月光症候群）	AVG	9- OCT-97	Human Entertainment
Formula 1 '97	RAC	9-OCT-97	Psygnosis Limited
Wizard's Harmony 2	SLG	16-OCT-97	Arc System Works Co.,Ltd.
Einhander	STG	16-OCT-97	Square Co.,Ltd.
Namco Museum Encore（Namco 博物館 Encore）	ETC	23-OCT-97	Namco Limited
Project Gaiaray	ACT	23-OCT-97	Shoeisha Co.,Ltd.
Magical Drop III	PUZ	30-OCT-97	Data East Corporation
Adidas Power Soccer International '97	SOC	30-OCT-97	Psygnosis Limited

本文內容由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.提供
所有中文名稱只供參考之用，並非最後之官方譯名

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (126票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位 生化危機 (45票)
生產商：CAPCOM


第三位 街頭霸王EX plus α (33票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位 超級機械人大戰F (180票)
生產商：BANPRESTO


第二位 X-MEN VS街頭霸王 (99票)
生產商：CAPCOM


第三位 櫻大戰 (90票)
生產商：SEGA

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (156票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位 生化危機 (30票)
生產商：CAPCOM


第三位 心跳回憶 (27票)
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位 拳皇96 (90票)
生產商：SNK


第二位 櫻大戰 (60票)
生產商：SEGA


第三位 超級機械人大戰F (27票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲



第一位 櫻大戰 (60票)
生產商：SEGA


第二位 超級機械人大戰F (56票)
生產商：BANPRESTO


第三位 街頭霸王 III (48票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲

第一位 櫻大戰 (108票)
生產商：SEGA

第二位 超級機械人大戰F (63票)
生產商：BANPRESTO

第三位 下級生 (21票)
生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位 拳皇97 (120票)
生產商：SNK


第二位 街頭霸王 III (72票)
生產商：CAPCOM


第三位 拳皇96 (63票)
生產商：SNK

三大最受歡迎男主角


第一位 八神庵 (116票)
遊戲：拳皇'97


第二位 古蘭特 (60票)
遊戲：FINAL FANTASY VII


第三位 KEN (30票)
遊戲：少年街霸2

三大最期待 PlayStation 新作


第一位 BIO HAZARD 2 (183票)
生產商：CAPCOM


第二位 鐵拳3 (135票)
生產商：NAMCO


第三位 前線任務2 (84票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待街移植 SATURN 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (102票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 拳皇97 (51票)
生產商：SNK

第三位 街頭霸王III (21票)
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎女主角


第一位 不知火舞 (114票)
遊戲：餓狼傳說


第二位 真宮寺櫻 (91票)
遊戲：櫻大戰


第三位 藤崎詩織 (89票)
遊戲：心跳回憶

慶祝高智能方程式邁進次世代遊戲世界大送獎品

獎項

獎品	名額
PlayStation 主機	1名
高智能方程式 v - 雷神四驅車	2名





獎品	名額
高智能方程式 AL-ZARD NP-2 四驅車	2名
PlayStation 遊戲《Master of Monster》	1名
Saturn 遊戲《夢幻模擬戰 IV》	1名

截止日期：1997年9月12日

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：____________________

年齡：________ 身份證號碼：____________

地址：____________________

____________ 聯絡電話：____________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

第54期「Player choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機
Lung Chi Keung

《新世紀 EVANGELION~鋼鐵之女朋友》海報
Lam Chun Shing

《超光速 GRAN DOLL》海報
Kwok Yat Leung

NEO GEO 筆袋
吳智熙　袁沛霖　Tam Yiu WAI　郭家保　Lau Hai Yan

NEO GEO 熨章
Lam Hong Kin　任本軒　Wong Ka Chun　黃志雄　Leung Chi Hung
馮國華　王偉　余健威　Chow Siu Ki　程港麟

SAGA FRONTIER 布章
林穎怡　張俊達　林毅龍　黃藝華　霍志成

FINAL FANTASY TACTICS 布章
吳國杰　Cheung Hin Wah　游逸生　陳智泉　陳天倫

TOBAL 2 布章
趙世濠　Lai Wing Kai Marcus　鐘正行　Pau Ying Chun　黃仲賢

武士道之刃
Fu Kai Ho　吳嘉俊　Wong Wing Wai　Kwit Yik Kiu　Amy Lo

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

新GAME

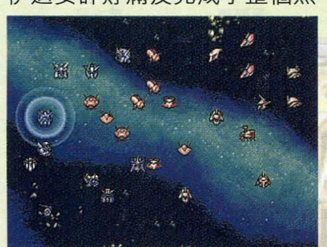


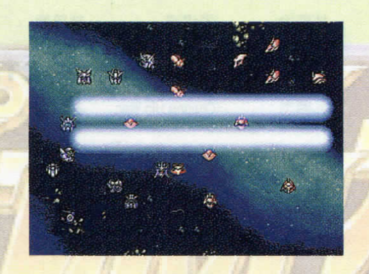
超級機械人大戰F

SLG | 製造商：BANPRESTO　售價：6800日圓 | 發售日：9月25日　容量：CD-ROM | MEM | SEGA SATURN

最強地圖兵器・伊迪安劍

正如53期中所説，伊迪安計可説是遊戲中一加付於伊迪安的另一氣力系統，戰鬥中當伊迪安計貯滿及完成了整個無限力的圖案後，伊迪安便可使用遊戲中最大最強的地圖兵器——伊迪安劍。





五階段強化

這對於玩開《超級機械人大戰》系列的玩家來說可說是晴天霹靂，因為於《F》中，不論是機體及武器的強化均只可作5個階段強化。加上精神指令「幸運」及「努力」的分家、強化部件的少量出現，遊戲的難度可説已提高了不少。因此換句話來說，不論是系統及玩法上《F》也絕對是一全新感受。





全員指令



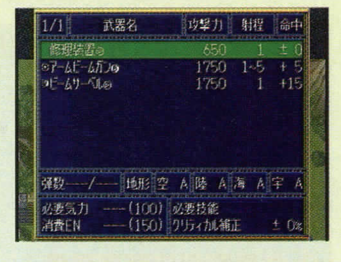


強化部件

就強化部件的裝配，以往每台機體均只可裝置兩件強化部件，但於《F》中，每台機體便有不同的裝置數量限制，如三一萬俠俠一號便只可裝上兩個，但高達則可裝三個。此外，部件顯示亦比以往更清楚明，除性能外更顯示出未裝配的數量。







回復系機體的轉變

於《第3次》中，回復系機體的維修能力是沒有次數限制的，但於《第4次》中便改為限彈5發。不過在《F》中，維修能力便設定回無限，而且更可通過維修來取得經驗值，至於在武器強化中更可強化維修能力。





承襲以往的系統，遊戲中玩家仍可設定全員於敵方行動回合的行動指令，如積極進攻或集中防守，另亦可獨立手動。另，於敵方行動回合時如被攻擊及出現行動指令畫面時亦可按B鍵取消指令及作出調教。

本文中所有遊戲畫面均為開發中畫面，同時數值亦為試作數值



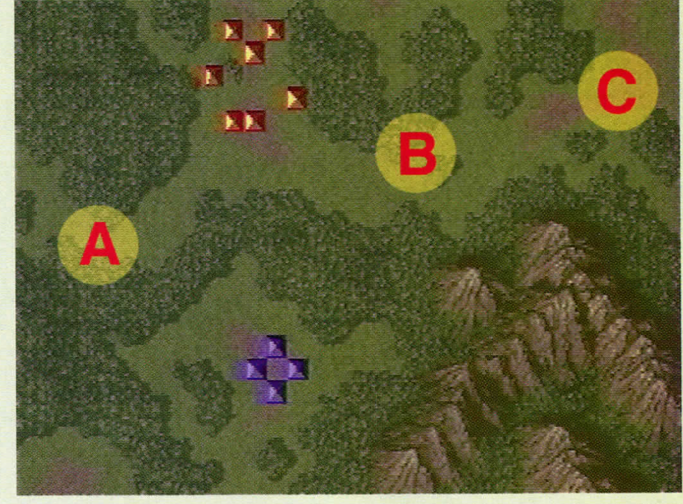
真實機械人系故事概略

第8話 獸戰機隊出擊

雖然第2新東京一戰替NERV成功擊退了保士達軍，可是隆巴納艦隊得來的回報竟是一鼻子灰，在碇司令的不合作態度下，眾人根本無法得任何關於使徒的情報。之後，因為物資已開始出現短缺，於是隆巴納便到光子力研究所進行補給。不過就在途中，一件令人意想不到的事發生了，原來在前一次戰鬥後，被擊落的夏莉絲竟潛到艦上收集情報（堂堂艦隊竟這麼輕易被潛入，可見隆巴納隊的保安……）。幸好，夏莉絲開始行動不久後便被哥奧撞破，同時落荒而逃的她更與達巴撞個正着。眼前對方竟是保士達軍的十三人眾之一，隆巴納當然動員全艦追捕。可是，愛姆竟不慎被夏莉絲脅持，並要求達巴交出亞路加的鎖匙，幸好於小妖精莉利絲的突襲及達巴刻意的安排下，夏莉絲的計劃亦告失敗及狼狽地逃去。不過，於這短短的談話中，夏莉絲對達巴的印像已有了一些改變……

雖然布拉度也明白達巴放走夏莉絲的原因，但始終她也是敵方的間諜，故基於責任，布拉度亦唯有命達巴進入自習室二至三日以作懲罰，而隆巴納亦繼續向光子力研究所進發。

然而就在差不多到達時，戰艦的第2推進器竟突然出現問題，無法前進。於是以兜甲兒為首的鐵甲萬能俠隊三人便先往研究所作萬能俠的再調整，隆巴納則留下找出故障原因及修理。之後，當鐵甲萬能俠完成調整時，於研究所的東面竟發生戰鬥，於是三人便立即前往看過究竟。



另一邊廂，來者原來是獸戰機隊的滕原忍、結成沙羅、司馬亮及式部雅人，至於交戰一方卻竟然是修羅男爵帶隊的機械獸部隊。不一會，在鐵甲萬能俠隊的增援下，各人亦佔盡優勢，雖然之後飛頭伯爵出現增援，但亦由於閃光高達這強大助力的出現，故各人最後也成功將敵軍擊退。

CHECK POINT 1 夏莉絲的動搖

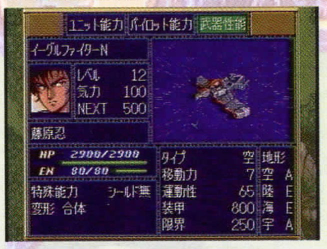
貴為十三人眾之一的夏莉絲竟親自當間諜潛入隆巴納可説是一件不可思議的事。不過姑勿論如何，在與達巴踫面後，她竟放過殺死達巴的機會及之後達巴不向正逃走的她攻擊已看到事情的微妙轉變，看來夏莉絲入隊已是不遠之事了。





CHECK POINT 2 野性四人組・獸戰機隊

令玩家又愛又恨的獸戰機隊終於也出場了，可惜的是四人暫還未可合體成斷空我。至於在系統方面，四名駕駛員雖沒有了野性化這特殊技能，但當駕駛員氣力達110時，機體便可變成獸化型態。



CHECK POINT 3 鐵甲萬能俠隊增援

於第3回合，鐵甲萬能俠、愛美神及大鐵牛便會於A點出現增援。而於《機械人大戰》系列中，兜甲兒、藤原忍及安藤正樹均是數一數二的爛口仔，現在兩大爛口仔踫面，相信定會為故事帶來不少火花。







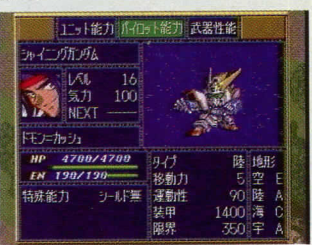
CHECK POINT 4 飛頭伯爵增援

在第6回合，飛頭伯爵便會於B點出現及增援。不過由於距離頗遠，故基本上威脅不大。此外亦由於之後又會有玩家的增援出現，故某程度上可説暫時不用理會飛頭伯爵的存在。



CHECK POINT 5 閃光高達登場

話説回來，之前所説的增援其實便是閃光高達，同於飛頭伯爵出現的第6回合，閃光高達便會C點出現及參戰。不過在戰鬥過後他便會因追擊落荒而逃的修羅男爵等人而立即離去。



超級機械人系故事概略

第1話 對決！？鐵甲萬能俠VS三一萬能俠G

某一個星期天的早上，大懶蟲兜甲兒又被沙也加「劏」起床，原來，今天會有一名研究生加入光子力研究所，而這名研究生便是今作故事的主角，即玩者的分身。

不知是否主角腳頭好，就在弓教授介紹時，早乙女研究所的早乙女博士竟以緊急通信要求鐵甲萬能俠出擊。原來DC軍的修羅男爵竟趁流龍馬三人去了測試三一萬能俠時強攻進早乙女研究所，並且奪去三一萬能俠G！於是，甲兒及主角四人便立即趕往早乙女研究所。本來，以三一萬能俠G的威力及機動性本應一早便逃去無踪的，不過由於修羅男爵根本無法好好地操縱，因此耗去了不少時間，而甲兒等人亦剛好及時趕到。不過可惜的是，當眾人到達早乙女研究所時，早女乙博士發覺根本沒有辦法能從修羅男爵手上奪回三一萬能俠G，故唯一的選擇便是將三一萬能俠G破壞，以免落入DC軍手中。雖然對方的兵力只屬一般，但由於敵陣除有三一萬能俠G外，飛頭伯爵亦在其中，故一時間各人也陷於苦戰。

幸好不久後龍馬三人亦聞訊趕回，在兩大超級機械人的攻擊下，萬能俠G終也不致落入敵軍手上，同時DC部隊亦被擊退。不過問題便是雖然萬能俠G總算可回收修理，但其動力爐受到嚴重破壞，加上修理後的調整便足要半年才可出戰。由於DC的再次行動，故龍馬等人亦唯有暫時以舊型號的三一萬能俠出戰。



CHECK POINT 1 令人感動的動畫

於故事編排上，超級機械人系除故事的序章完全不同外，就動畫片段的時間也比真實型更早看，可說是超級型的着數之處。於第一話中，玩家便可看到取自原作動畫的鐵甲萬能俠出動片段，簡直令擁躉們看至流淚！







CHECK POINT 3 主角機的分別

於真實型故事中，由於屬性的不同，故主角機的最強武器是有6格射程的，而且性能上亦如以往的《第4次》般沒有飛行能力。但於超級機械人系中，主角機卻是有飛行能力的，而且最強武器也改為射程2格。





CHECK POINT 2 第一話便出現的DVE

除第一話便看到動畫片段外，就連DVE系統也於第一話便出現。當鐵甲萬能俠隊趕到早乙女研究所時，由於大鐵牛是首先到場的，故當波士到場時便出現波士的叫聲。不過話時話，這麼重頭的系統竟由波士這雜魚用先……



CHECK POINT 4 三一萬能俠到場

在第3回合，本來因測試舊三一萬能俠而離開了流龍馬、神隼人及車弁慶三人便會於地圖的A點回航出現，作出增援。由於修羅男爵駕駛的是三一萬能俠G，故對於正陷於苦戰的眾人絕對是最強助力。



CHECK POINT 5 三一VS三一G

由於三一萬能俠G擁有比鐵甲萬能俠的高熱火炎更強的三一光線，故最好還是不要惹他，還是待三一萬能俠出場才以舊三一VS三一G吧。說來新舊三一萬能俠對決可是漫畫中的一幕名場面哩！



第2話 來自天空的衝擊

為了盡快修理好三一萬能俠G，於是早乙女博士便打算把萬能俠G的部件送往比早乙女研究所技術更高的迪斯拉比研究所。在得到弓教授的批準後，眾人便立即出發，同時弓教授亦希望各人更可因而學得一些有用的知識。而於途中，運輸機的航道附近竟突然有隕石墜下，於是眾人便立即前往調查。

當各人到達隕石墜落的地點時，意外地竟遇到聞風而至的德薩斯牛仔，同時DC軍亦突然出現，而且更令人驚訝的便是今次的DC部隊竟然由地獄博士親自率領！究竟隕石的事是否與DC軍有關呢？不過強敵當前，各人亦立刻抖擻精神殺向敵陣。不一會，軍方派來的調查部隊亦趕到了，而負責這次任務的便是聯邦軍環太平洋第12師團屬下的第13特別機甲部隊，簡單點來說即是出名毫無紀律但戰鬥力一流的部隊——獸戰機隊。於一輪擾攘後，甲兒等人總算也於獸戰機隊同共作戰，但這時於隕石坑中竟出現了一台奇怪的機體，雖然其外表有些像高達，但以體積之大卻又是另一回事，而這台神秘的機體亦立刻逃去了。不過奇怪的是原來地獄博士是受命前來回收這機體的，但由於萬能俠及獸戰機隊的出現，故唯有立刻命修羅男爵前往追踪。一輪苦戰，各人也終於擊退了DC部，同時獸戰機隊的指揮官翟比亦剛好到達現場。可是，藤原忍竟因翟比怪責他們只顧戰鬥而沒有追踪最初被認為是隕石的巨大機械人而出言頂撞。結果，忍便被翟比以違反命令及侮辱上司的罪名收監，結城沙羅則受命繼續追踪巨大機械人。至於，甲兒等人便因看到軍方的重要機密而被關進基地，幸好之後由於翟比收到上層命令要放人，故眾人亦得以繼續行程，另一方面，受命追踪巨大機械人的沙羅亦空手而回。

CHECK POINT 1 德薩斯牛仔

還記得他嗎？他便是以前與鐵甲萬能俠2號並肩作戰的德薩斯牛仔了。於《F》中，其攻擊力及命中率也大大提高了，而且在精神令方面亦同樣可使用主駕員積克及其妹共兩份。



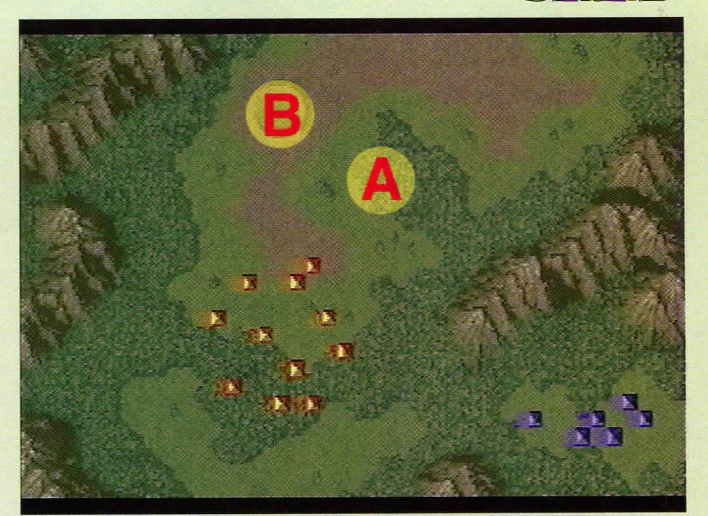


CHECK POINT 2 對決！兩大爛口仔！

在第2回合，獸戰機隊便會於A點出現作增援。不過有趣的是由於發覺平民竟比自己早到，故本來藤原忍是打算將甲兒等人與DC部隊一起擊潰的。因此當他被迫與甲兒通信時，他倆的對話除頗串外更是粗口橫飛。

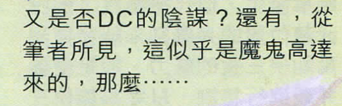






CHECK POINT 3 隕石的實體

於第3回合，隕石坑中（B點）竟出現了一台巨大機械人，究竟這機械人為甚麼會墜落地球？地獄博士的受命回收又是否DC的陰謀？還有，從筆者所見，這似乎是魔鬼高達來的，那麼……







CHECK POINT 4 打不死的地獄博士

當地獄博士的機體被攻擊及HP低於10000點時，地獄博士便會立即撤退。根據以往情況，敵大將即使被擊落也只是逃去，很少會有這HP界限的，這是否意味着日後甲兒將會與地獄博士作最後了斷呢？

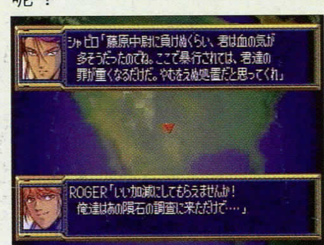




CHECK POINT 5 獸戰機隊指揮官．翟比

原作動畫中，背叛地球及投奔武姬帝國的翟比的確本是獸戰機隊的小組指揮官來的，故於《F》中初出場的他亦做回獸戰機隊的指揮官。不過於之後的劇情，他又會否如原作般又背叛地球改投保士達軍呢？







第3話 特訓！冰河狂瀉

經過一輪擾攘後終於也到了迪斯拉比研究所，但各人仍對那台神秘的巨大機械人大感不解，至於沙也加更指出其外貌確很像一台高達。而在這一提之下，流龍馬便想起他是曾見過這台機體的，原來這台傢伙便是由早乙女博士的朋友，卡遜博士以再生地球環境為目的所製造的超極限高達。可是傳說中由於它擁有自我進化的機能，故外型便改變了，不過它為何會跑了出來及為甚麼會這樣進入了地球圈呢？

看來事情暫時也安頓好了，不過由於龍馬預料將有新戰事發生，但代替犧牲了的巴武藏位置的弁慶卻未能發揮到萬能俠三號的威力，於是便要弁慶進行特訓，以令萬能俠三號能再次使出絕技冰河狂瀉。就在弁慶剛學會了冰河狂瀉時，以修羅男爵為首的DC部隊竟突然出現，同時一台由武術家多蒙駕駛的閃光高達亦出現及向DC軍攻擊，不過既然是同一陣線，故各人也樂於一起對付DC軍。之後，當眾人擊退了DC軍後，一名叫莉及與多蒙相識的女子亦剛好到場，而她到來的目的便是看看多蒙究竟發生了甚麼事。巧合地，原來流龍馬是認識莉的，因為她以前是卡遜博士的助手，而龍馬則曾協助研究，於是沙也加亦老實不客氣，直接詢問有關超極限高達的事。奇怪地，當多蒙聽到超極限高達的名字時竟有很大反應……

艦上，各人終於也得悉事情的一鱗半爪了，而莉看過資料後亦肯定那一台便是超極限高達，亦即是傳說中的魔鬼高達。此外，原來多蒙便是卡遜博士的兒子，因為在超極限高達差不多完成時，卡遜博士的另一個兒子，即多蒙的哥哥基遜竟突然奪去了超極限高達及逃往地球，而且當基遜被軍方追截時更射殺了其母親，於是多蒙便來到地球追尋真相。至於多蒙亦深知自己是需要甲兒等人的幫助的，故亦欣然加入隊伍。



CHECK POINT 1 可憐的機械獸

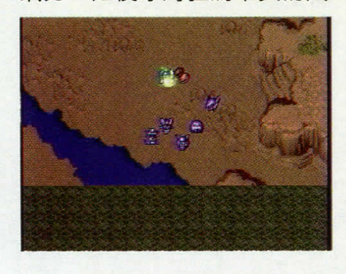
果真是做人俘虜甚淒涼。話說龍馬為助弁慶練成冰河狂瀉，這傢伙竟然從研究所借來一頭以前被俘虜的機械獸給弁慶練習。結果，這可憐的機械獸於不知袖裏，毫無還手的機會下便葬身於新鮮熱辣的冰河狂瀉下。





CHECK POINT 2 真的扣去的精神力

之前由於兜甲兒說弁慶不夠氣勢（氣合），於是這傻瓜竟然使用了精神指令增加自己的氣力。之後冰河狂瀉確真的成功了，但問題卻是這傢伙竟真的扣了精神力，喂！之後還有敵人出現喋……





CHECK POINT 3 閃光高達的加入

相比起真實系的故事，閃光高達的加入可說快得令人錯愕。於這版中雖然閃光高達是玩家不能控制的NPC。但於過版後多蒙便會加入隊中，而且他更是隊中第一台機動戰士，至於其機動性更是凌駕於敵方的機械獸的。





CHECK POINT 4 上斜·比殺敵更艱苦的鍛鍊

由於敵陣位於小山，故沒有飛行能力的機體要上山便要從斜路行上。不過由於斜路這地形是要消耗兩點移動力的，因此機體便要多花差不多一倍的時間才能到達，故當鐵甲萬能俠上到山時戰事已接近尾聲……





CHECK POINT 5 小試牛刀的冰河狂瀉

由於之前弁慶在玩家同意之前動用了精神力，故其氣力亦足夠使出冰河狂瀉。因此大可先以三一萬能俠一號飛至山上，之後便以冰河狂瀉擊潰敵陣。雖然這大技還未強化，但對付這些機械獸可是綽綽有餘的。







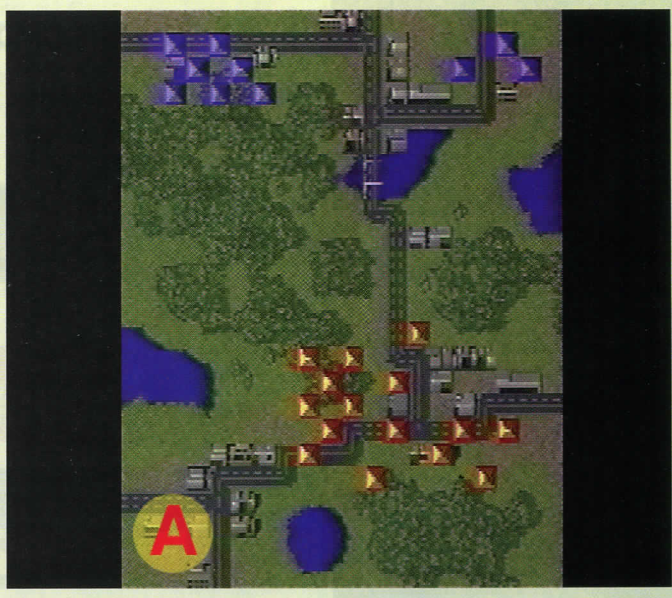
第4話 保士達的襲擊

大氣圈外，三台從外宇宙來的機體正準備突入大氣圈，原來，他們便是從保士達來的達巴、愛姆及傑奧。然而正當他們倒數前，竟又有一台不知名的機體進入了大氣圈。

之後，當這四台機體均進入地球後，一隊艦隊亦緊隨而至，來者原來便是保士達軍的十三人眾之首──妮爾，奈何由於目標物達巴已進入地球，故亦唯有暫時放棄。另一方面，於地球上剛好亦有一名少女看到達巴及另一台機體的突入，然而由於視界所限，故她亦以為是隕石。至於，其中一顆隕石便墜落於她附近的海邊。

另一邊廂，由於DC軍已開始於日本活動，故兜甲兒等人亦打算返回日本。不過這時加州地區竟突然受到來歷不明的敵人攻擊，而且駐守的聯邦軍防衛部隊更完全處於下風，於是眾人便立刻趕赴現場支援。

可惜的是，由於聯邦軍泛用的光線兵器對這批敵機完全起不到作用，故在甲兒等人趕到時已遭受到全滅的命運。另一方面，趕到現場的甲兒等人亦奇怪這些敵機的身份，因為這可是他們從未見過的機種。不過這時，戰區的另一方竟出現了三台與敵軍同一系列的機體，同時，其中一台機體的機師亦透過翻譯機與甲兒等人通信。原來這三名來訪者是保士達革命軍的成員，分別名叫達巴、愛姆及傑奧，至於他們到此的原因便是要告知保士達軍已決定外地球侵略的消息。而這時，敵陣中的保士達部隊指揮官桀布尼亦說出原來保士達軍已正式向地球聯邦宣戰！至於原因便是地球聯邦竟將保士達的大使監禁及殺害。基於情況危緊及有着共同戰線，故甲兒等人亦樂於與達巴三人共同作戰。之後，於肯格艦長、亞歷及蕾嘉的增援下，各人也成功將這支保士達部隊擊退，不過從肯格艦長口中得知，原來保士達軍已正式向地球宣戰及行動。



眼見大戰又再爆發，各人亦打算復歸隆巴納艦隊，可惜肯格卻說這行動暫時可說無望，因為隆巴納現在已被削權，根本沒有像以前般讓龍馬這些平民協力的自主權。至於隆巴納隊之所以被彈劾及削權，主要原因便是受到軍部高層佐米托夫中將之故。為取得更大權力的他竟以追剿DC殘黨為名大量招攬前DC份子隊，組成一隊叫泰坦斯的治安維持部隊。於佐米托夫的弄權下，隆巴納便被投閒置散。不過情況雖然如此，但由於戰事已迫在眉睫，故眾人還是與肯格艦長一起向隆巴納所在進發。

CHECK POINT 1 鷄同鴨講之謎

在這麼多人種的聯邦中，各人究竟是如何溝通的呢？原來由於除地球外更有宇宙人之類人種，故一般來說和聯邦有邦交的也都以共通語溝通。但以今次初到貴境的達巴為例，不懂共通語的他便使用了翻譯機。因此在戰鬥時甲兒等人根本不知道保士達已向地球宣戰一事的。





CHECK POINT 2 宿敵・桀布尼

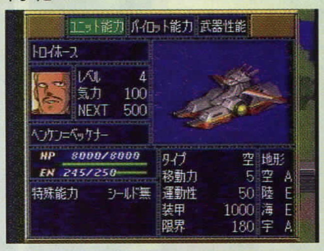
達巴的宿敵桀布尼在這戰中便初次出場，駕駛着重戰機寶爵出戰的他可是不能小覷的人物。此外在以前的《第4次》中，他可是一名可於後期入隊的人，究竟於《F》中他又會否於日後加入陣營呢？



CHECK POINT 3 肯格的增援

於第2回合，肯格艦長便會於A點出現，同行還有駕駛着G防衛號的亞歷及積根的機師蕾嘉。於原作中，肯格可是一個為救愛瑪而犧牲自己及全艦人性命的魯鈍男兒，不知於《F》的故事中他又會如何呢？





CHECK POINT 4 BEAM COATING

在《機械人大戰》的世界中，一般泛用兵器是以光線武器為主，如機動戰士的電子萊幅槍便是。因此，一種稱為BEAM COATING的對抗裝置便因而出現，而其原理便是在被擊中時立刻將光線武器的能量中和，以此令攻擊無效化。不過基於能量的限制，故BEAM COATING亦只可中和攻擊力於1200點以下的光線攻擊。







～door to phantomile～



曾在53期為大家介紹NAMCO今年的重頭注目作——《風之古洛羅亞～door to phantomile～》(前譯：風之黑羅亞)，其初段故事、遊戲特色和部份版面已作了簡單的介紹，然而這次則主要介紹其開場片段、遊戲構成和舞台特色等新加入的元素，讓大家進入古洛羅亞的冒險世界。

＊畫面仍屬開發中

續·風之物語

故事主人翁古洛羅亞和好友希布在製造夢之能量的廣闊舞台——PHANTOMILE世界中冒險。然而PHANTOMILE的創造地，由古至今流傳着幻之國度「月之國」的神話傳説……



◆古洛羅亞的話劇 PUPPET DISP.

遊戲的其中一個特徵，就是ACTION SCENE途中會出現PUPPET DISP.畫面特定場景，以會話形式所構成。遊戲裏古洛羅亞和希布在途中所遇上的角色，他們的説話都是故事中的關鍵，引領古洛羅亞他們日後的去向。而PUPPET DISP.畫面有着交代故事進行的作用，令玩者更能感受遊戲的箇中樂趣。



操作大系～補充編～

玩者要使用古洛羅亞橫渡故事中的PHANTOMILE廣闊世界舞台。古洛羅亞以基本的動作跳躍、投擲指環和捕捉敵人等技巧。而投擲指環的同時，膨脹敵人的一瞬，能捕捉敵人跳往其上方，以踏腳台的原理使用二段跳躍。雖然，聽上好像是頗為複雜，但實際只需要用上方向鍵和2組掣，便能造出這樣複合而簡單的操作。

遊戲構成

◆動作場景 ACTION SCENE

遊戲主要由全6個STAGE、12個VISION所構成。各STAGE共分2個有趣的場面VISION，然而在SECOND VISION的最後，會有着不同的STAGE BOSS等待與之對決。還有，在各STAGE中亦會隱藏着一些ITEM和夢之碎片，以找尋收集為目的，令遊戲變得更有趣。











◆ CG DEMO MOIVE

NAMCO的家傳技藝CG MOIVE，在此作的OPENNING MOIVE中，不再以單調的立體POLYGON表現，反之使用動畫調教效果，重新整理映像，描繪古洛羅亞和希布相遇的情景。除此之外，遊戲亦利用了MOTION CAPTURE的技術，將古洛羅亞的動作和細緻部份再次重現，令大家感受到古洛羅亞和希布所驅馳的冒險世界。





續・PHANTOMILE STORY

遊戲的故事進行中，有着不同的謎需要玩者去解答，加上個性豐富的村民和多姿多采的敵人，究竟古洛羅亞和希布會遇上什麼遭遇呢！？

MYTH OF PHANTOMILE

然而在不思議地反覆思想

朝，人們醒來後，並不能看到和想到夢

或許夢原在何處？



在PHANTOMILE有着這樣的神話……

這世界曾經有4位神存在

風之神、木之神、水之神，和萬物的創造主月之神

月之神是人們所遺忘集結夢之力的世界，PHANTOMILE的製造者

各神都以其本身的特殊力量，風之力、木之力和水之力，確保互相平衡

但一日，闇之王妒忌創造萬物的月之神其力量，企圖發動反亂

眾神合力迎戰

初時以壓倒性姿態的優勢，而闇之王亦即時作出反擊

在持續的100日戰鬥間，闇之王最後亦被封閉

然而眾神們卻……



敵角介紹

姆（ムゥ）：PHANTOMILE最一般的棲息動物，有規律性地行走，思考能力不強。

狄當（テットン）：以頭上的螺旋槳推動懸浮於空中的動物，捕捉後能令一定時間內利用牠的螺旋槳上昇。



芝布（ジッポー）：魯莽地直線疾衝作體當突進攻擊的敵人，亦是PHANTOMILE速度最快的動物。



波奧（プヲン）：利用身體天賦的彈力作跳躍移動的動物。



法拉姆（フラムゥ）：以制空纏擾玩者的角色，使用綠色翅膀於空中飛翔。

莎莎露（ササルン）：能夠轉動身體，自由操縱上下移動的無敵傢伙，古洛羅亞的攻擊對其起不了作用。

盾姆（たてムゥ）：持盾移動的角色，使對手前方攻擊失敗的敵人。



梅梅（ムィムィ）：大耳的黃色動物，跳起後下半身會馬上膨脹起來，口部能向前後吐出刺球攻擊。



槍姆（やりムゥ）：持槍跳動的角色，與盾姆份屬同類，應付方法便是從後襲擊！



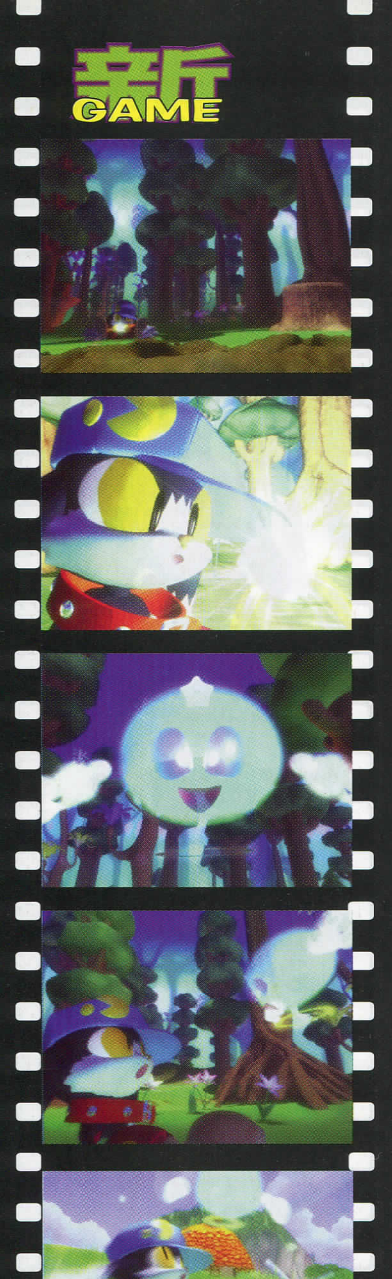
積露露（シェルル）：棲息潛伏於樹木中的動物，喜歡躲在其殼中回轉移動，當確定四周



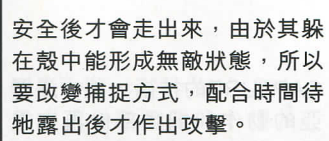








安全後才會走出來，由於其躲在殼中能形成無敵狀態，所以要改變捕捉方式，配合時間待牠露出後才作出攻擊。







姆瑪基（ムゥマンキー）：主要棲息於PHANTOMILE森林，喜歡附於樹上的動物。



莎美（サミイ）：頭部像山一樣是其特徵，以跳躍在場景中操縱往返，能以頭上的鐵片飛出刺球作攻擊。



齋亞多姆（ジャイアントムゥ）：姆的巨大化版角色，膨脹後並不能作運輸用途，膨脹亦會在一定時間後回復原狀，普通攻擊亦對其無效，消滅牠後其身體內的夢之碎片會四散出來。





版面介紹

STAGE 1 風之村布利加魯

舞台解説

古洛羅亞居住的村莊，自少與好友希布一起於此。大風車小屋是風之村的心臟地帶。而風之村的居民懂得利用風力推動產生能量，利用此技術將材料加工，連鄰近的水之國亦得需要借助其技術的幫助。

在大風車背後，有着能採掘發光之石的礦山。在礦山的全盛時期，曾有很多人在這裏採礦，可惜現在已成為無人理會的廢坑。礦山之頂峰，有着令人們知道時間的「鐘之丘」，當日間吹着「時之風」時，鐘之丘會響起美妙的鐘聲，令在礦山中工作的人，從鐘音得悉時間。而這礦山之父「巴魯」，現居住於幻之國度月之國，與稱為傳説之歌姬妮科斯在傳説之夢中。崖上的妮科斯彫像是由月之國所建造的，但「月之國」所在何處？實際上則並沒有人知道。

VISION 1-2 ～羅崗拉崗之對決～

續上一回，羅崗拉崗以背向前足叩擊地面引動能量波，亦不時伸出臀部的尾巴軸心回轉釋放虹色光輪作攻擊，然而古洛羅亞！利用二段跳躍瞄準羅崗拉崗的弱點攻擊吧！











■羅崗拉崗終被擊倒

PUPPET DISP. 畫面

古洛羅亞和羅崗拉崗的對決中，JOKER一直在鐘之丘上從旁觀看，但當羅崗拉崗戰敗後，JOKER則會乘機逃脱，而傳説之歌姬妮科斯亦為加狄奧斯所擄走，尤幸月形鍊墜在古洛羅亞的努力之下終能搶回。他們為了知道月形鍊墜和月之國的紋章兩者之間的秘密，從引領中得悉木之村的柯巴巴（オババ）會知道其線索，因而二人前往木之村進發。







VISION 2-1 ～枯萎的森林——木之村科洛古～

舞台解説

村的中心豎立着巨大的樹木，村民就居住其茂密的林木下守護着。林木之上有着巨大的齒輪作象徵，是長老「柯巴巴」所居住的屋敷之地，未經森林守護者的許可，一般村民和外人不容易接近。



而居住於木之村的居民，擅長木材的加工技術，利用木、果實和蔦（常春藤）等製成交通橋樑。由於水之國渣告波頓能供給的豐富泉水，令村中的林木也一片蒼綠。

與森林守護者之對話

應付敵角槍姆，由於前方攻擊失效，所以要以敏捷的動作取勝。亦要小心姆和齋亞多姆從前後進擊！而姆瑪基和莎美會纏擾古洛羅亞的去路，莎美會在畫面內使用刺球作攻擊，唯一方法便是捕捉姆作內投擲攻擊。



古洛羅亞他們通過木之村到達「匙圖之門」，但當想進一步接近時，森林守護者突然出現，幸而經古洛羅亞解釋其來意後，便從守護者手中得到「匙圖之門」的鎖匙，開啟通往蘑菇之家的大門。






■利用樹葉的飛舞向前邁進

蘑菇之家

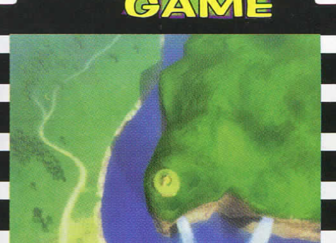

■莎美會在屋簷上投下刺球

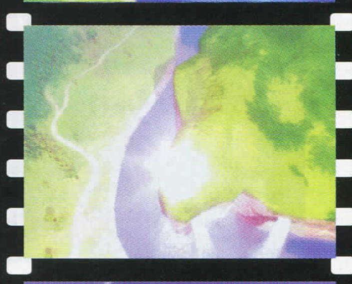
水之兵隊的對話

進入蘑菇之家的回木之道跟前，水之兵隊（乃「水之國渣告波頓的兵隊」的簡稱）突然出現，由遙遠的水之國渣告波頓而來尋找木之村的柯巴巴，究竟水之國所為何事呢？當中隱藏着什麼秘密？一切一切的疑問亦留待古洛羅亞的下一站目的地——水之國渣告波頓才能得到答案。















水之國渣告波頓（ジャグポット）

舞台解説

PHANTOMILE全域輸出豐富泉水的來源之地，四面環水，由流水瀑布所組成，與木之國的陰暗氣紛完全不同，美麗、流水青秀，是PHANTOMILE世界中唯一僅存的王國，其國王「斯多夫」（シードフ）與神秘的巨大魚兒居住於「貝之城」，守護着水源的命脈。而貝之城擁有巨大的水車，利用水車的轉動令泉水源源不絕的擁出。



奇蹟久留美
Kurumi Niraniruni!
(魔法咒文)

SLG	製造商：BANPRESTO	發售日期：8月29日發售予定
MEM	售價：5800日圓	容量：1BLOCK

PlayStation

哈囉！又係魔法少女久留美呀！還記得嗎？乜話？唔記得！嗚嗚…久留美好傷心呀，居然唔記得久留美在51期的演出…。多得今井由香的配音，久留美今次一定會以更可愛的姿態和大家見面呢！什麼？想更加了解久留美這個人，人家的命運早已在你的掌握中了，千祈唔好要人盡幹些糊塗事呀！不然久留美是不會原諒你的，看看怎樣將你變成貼貼服服的小綿羊。哎！又搞錯了，真對不起！

遊戲地圖



遊戲中的妖精

自古至今島上的住民，沒有一定的形態，因着接觸者的內心而改變自己的形態和性格。基本上和女性接觸的時候會化身為女性，相反亦然。有某程度魔法力的人才能見到他們，本身的魔法力愈高所能見到的形態也有別。

■火之妖精大圖鑑



■水之妖精大圖鑑



■地之妖精大圖鑑



■風之妖精大圖鑑





兼職的意義

為旅館主人打掃房間：提升旅館老闆娘亞布露（アプル）的好感度和會話能力、降低迷糊度。



果樹園的收割：提升果樹園園主剛世（ゴゼット）的好感度和地的魔法力、降低迷糊度。

儀器的鍛冶：提升鍛冶店店主比路武（ピルム）的好感度、會話能力和迷糊度、降低水的魔法力。



村內的觀光導遊：提升村長哥拉路（コーラル）的好感度、風的魔法力和會話能力。



幫手捉魚：提升漁夫女兒渚的好感度和魔法力、降低迷糊度。



關於魔法

除初期已有的魔法，久留美有三種途徑獲取魔法：

1　　事件解決後的獎勵；

2　　解決事件時的必要情節；

3　　做兼職後的獎勵

遊戲中共有52種魔法，每種屬性分別是LV1五種，LV2及LV3各四種。當然要學會高等級的魔法，魔法值達致一定程度是必先條件。以下是初期魔法一覽：

地之魔法

チャッチャカ：利用魔法之力為別人加油，使他的能力暫時提升。雖然可以為自己打氣，不過看上去有點傻。

スヤスヤ：令人昏昏欲睡的魔法，假若對手在精神奕奕的狀態下，也未必成功。

火之魔法

シュキホ：向對手放出小火球，一如其效果所見，不要期望會有太高的威力。

モシモシ：製造出魔法之鏡。這樣就算在那裏都能跟爸爸媽媽説話了。

風之魔法

カルカル：令施法對象變輕的魔法。就算是幾重的東西，只要用了這魔法，久留美都能將它舉起。

ビリビリ：召來閃電擊向相手，不要期望過高，只能令人有感電的效果。

水之魔法

ビーメブーム：遇上困難時就用這魔法尋求提示吧。只要清楚地把問題説出，就能得到具體的解問。

バシャーン：巨大的水滴會從對方的頭上落下使他全身濕透，但攻擊力就幾乎等於零。

和誰生活好呢？

遊戲開始前玩者要從三人中選一，他將會是修行期中收留久留美的人。這決定直接會影響以後的劇情。三位角色的介紹如下：

村長哥拉路：年青的時候曾到都會大展拳腳並成為一代的實業家。約十年前回到島上擔當村長一職。過人很為村的將來着想，一心要促進島上的觀光、開發事業，是觀光、開發派的表表者。他是一位仁慈的父親，不過他那種喜修飾外表的性格很易引來別人的誤解。育有一名驕傲的兒子，他很喜歡捉弄久留美。

亞布露：和丈夫巴斯姆（パーシモ）一起經營旅館，兩者都是可親的人，不屬於島上的開發派和自然派。是久留美父親亞拉的舊相識。二人育有一名很乘巧的女兒CHERRY。

漁夫之女渚：明快豪爽的19歲少女。自小跟父親出海作業，生活於男性的世界中，養成好勝的性格，不計較無關痛癢的小事。缺點是一見有型男士即陷入迷惘狀態，在他面前顯得坐立不安。非常喜歡自然，極端厭惡島上的觀光派。和海港上工作的青年加白冶很夾得來，但談不上是戀愛感情。父親是一名漁夫，因為遠洋漁業的關係他很少會歸家。





■任務終了

久留美的故事

講故仔之前事先聲明一點：久留美會遇到什麼事件是取決於村民對她的好感度、自己的能力值和當時的TIME SCHEDULE，所以玩一次根本沒可能玩齊所有劇情（約五十個）。另外遊戲中的會話選項其實是沒有一個所謂正確答確，各位大可憑自己的喜好去選擇。



■任務失敗除了降低能力值，好感度也…

失去的記憶

久留美第一天來到古拉紐（グラニュー）島就認識了一位新朋友，她就是渚了，從今日起直至修行期完結為止就要跟她一同生活了。看見她懊惱的樣子就不禁想問她發生了什麼事，原來她昨晚又飲酒喝到醉薰薰，醒來後發現有一件不屬於她的垂飾在她手中，當時發生了什麼事她已經記不起了，但問起其他村民都無人肯說出當時的情形。渚姐姐不要擔心，就交給久留美解決吧！

所有村民都給久留美問過了，但他們不是隱瞞着什麼東西似的，就是全不知情。（這時應該已經和絲汀拉、亞里莎和彩美見過面了，詳情請參考本誌51期）最後來到了道具店，問到那裏的主人巴亞（バイア），才知道這件垂飾原本是店內的商品，它曾被施過魔法，只是握着它定下誓約，所許下的諾言就一定會實現，不過誓約的內容如果給其他人知道的話，那約定就絕對不能兑現。這件垂飾昨天才賣給由大都會來的觀光客。

現在只知道有限的情報，回到家中和渚談起才知道她有位很要好的朋友叫科樂尼，求求她或者可以找到有用的線索也説不定。久留美即有如「小雲」一樣，跑進食料品商店找科樂尼。

要怎樣説服她好呢？（選擇△「ナギサちゃんには言わないから」「我不會説給緒姐姐聽的」○「教えて教えてえてっ！」「話俾我知話俾我知話俾我知！」×「そんな事情があったとはねえ」「原來發生佐呢件事」）

久留美：「原來發生佐呢件事，依家唔駛再問科樂尼姐姐啦。」

科樂尼：「嗳喲？唔通渚已經記起了？」

久：「唔係呀，只不過我用佐魔法之嘛。」

科：「我記得你曉用魔法嘅。」

達普（久留美的使魔兼寵物）：「（嗳…久留美。你幾時用過魔法·)」

久：「（笨蛋呢。呃佢咋，呃佢）不過用魔法都唔可以知道事件細節…」

科：「係呀。話俾渚的話就唔可以喲錯。其實嗰日渚同嗰位由大都會嚟觀光嘅哥哥仔…」

久：「同嗰位由大都會嚟觀光嘅哥哥仔？」

科：「定下結婚前嘅相戀約定囉。」

久：「（吓？）咳唔…件事已經知道了，當時狀況嘅仲唔係好清楚。」

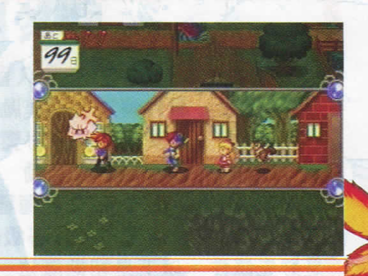
科：「？嗰時嘅渚好似飲得好醉…大家都好擔心佢呀。佢唔係仲未記得？」

久：「即係話，大家都知道件垂飾嘅效果所以就唔想破壞呢頭親事。」

科：「係呀，件嘢響巴亞處買嘅。而且渚睇落都好似鍾意佢咁，大家都約定唔好出聲。」

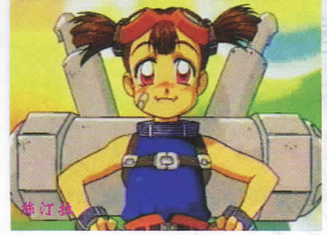
久：「原來如此，的確如果話俾渚姐姐聽，咁難得嘅約定豈不是會被破壞。」

真相如何大家都應該很清楚了，久留美之後就將件事一五一十的説給渚姐姐知道，她最初也很詫異，不過想深一層她是走運了，趁她醉酒跟她約定豈非無賴所為？剛巧來了一位英俊有型的男仕，原來他就是昨日和渚姐姐訂婚的人，方才的話全都給他聽在耳中，失望之餘就氣沖沖的走了。不過渚姐姐一點也不後悔。無錯！男人是不應該這麼小氣的。久留美今次又做了一件好事。



久留美的海岸大決戰！


亞里莎


彩美

絲汀拉

今朝又見渚姐姐愁眉苦臉了，原來海岸上坐了一隻古怪的傢伙，阻礙他們去捕魚。那傢伙是身高三米以上體形龐大的水母。今次就等久留美在三日內趕走牠吧。

從村民的口中得知，大水母的弱點是怕火，希望這些情報會有用吧。走到海岸見到了大水母，好言相勸之下牠也不肯離開，久留美實在按耐不住，唯有用暴力吧！大水母體內的水分真是太多了，就算用シュキホ魔法火攻也無補於事。唯今之計只能用更厲害的火魔法，但要到那裏才可以找到呢？

正當惆悵之際給久留美發現了海岸另一頭的火之精靈。跟她傾談了好一會，她答應給久留美一種好魔法，但是現在的火之精靈已給海水弄濕了，看來不用點魔法是不能令她恢復元氣的了。（選「よし，まかせて」「好！就交給我辦吧！」）只要用火之魔法シュキホ就可以了。事後她會給久留美一種能奪取物件水分，使其乾燥的魔法，カサバサブー。只要使用它，相信大水母會變得很脆弱的了。一試之下果然威力非凡，只要牠肯答應離開海岸，久留美是不會再為難牠的，大水母當即貼貼服服的離開了。

大水母離開了，大家的食桌又可以擺滿海鮮餐了，有什麼問題即管找久留美商量吧！事件完結後能得到解咒魔法トケルッス真是太好了！





昔日故事的真實

這天早上，來到教會的牧師布朗所主持的主日學。布朗講了一個故仔，話從前島上有位叫薩巴（ザッバ）的人，為人高傲負心，動不動就亂用金錢和暴力。有一天他又運用金錢的力量，邀請了傳說的大魔法師古拉紐到他的家。原來薩巴想利用古拉紐的魔法得到千年的壽命和永恆的青春。古拉紐為他的願望而祝福，給他所祈求的。咒語唱出後，薩巴的足部開始長出生入地下的鬚根，手部長出綠葉，他已經變成一棵長春樹了。究竟布朗這個故事給我們什麼教訓呢？

聽過故事後，CHERRY覺得薩巴很可憐，並請久留美到她家　有事相求。來到旅館找到她，她認為薩巴所受的苦已經足夠了，希望久留美可以用魔法為他變回原狀。久留美當然義不容辭啦！為了找尋那棵樹，久留美便開始四圍打探情報了。

來到果樹園見到剛世，問起那棵樹的情報。他反問久留美為什麼要知道這些事。久留美一來覺得要幫CHERRY去救薩巴，二來…（選擇○「大魔法使いるこども知りたいし」「想知道大魔法使的事」×「やっぱりその男の人が氣の毒だし」「始終覺得他很可憐」）

久：「二來想由佢口中聽聽關於大魔法使古拉紐先生的事，因為除佐佢曾經接觸過古拉紐大人之外都搵唔到第二個啦！」

剛世：「呵。好似好勤力喎。」

（選擇○「それで島が有名になるかも…」「咁樣呢個島都可能會聲名大噪」×「魔法の話とか、聞けるじかない」「不是可以聽多點有關魔法的事嗎」）

久：「如果呢個島聲名大噪，咁就會有好多人嚟呢度觀光啦。」

剛：「哼！原來係咁…。咁嘅話我幫唔到你。」

久：「吓？我講錯乜嘢呀？」

（↑錯誤動作，切忌模仿）

來到道具店向巴亞問及那棵樹的事，知道他有一幅古地圖，只要比對今昔的樹木生長狀態，或者可以找到一些線索。先回家睡一覺等候調查結果吧。第二朝回道具店找巴亞，就知教會側面有棵顏色稍有不同的樹，正是薩巴化身。

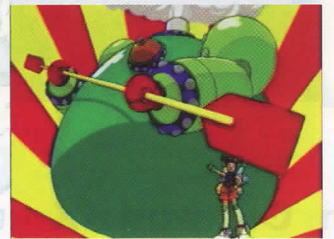
向牠施展解咒魔法トケルッス卻是一點反應也沒有，真傷腦筋。走到食品料商品發覺史汀拉正為科樂尼進行修補工程，但史汀拉的機械人卻出現了故障不能動。看看發生了什應問題吧！（○「いいよ。見てあげる」「好呀。俾我睇睇」）這時選用魔法ピリピリ就可解決因引擎系統導電不良所引起的問題。

朋友是應該互相幫助的，這時和史汀拉談起才知道她發明了「反魔法領域發生裝置」，或者可以削弱古紐拉的魔法。

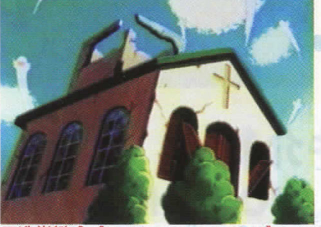
回到教會那棵樹的地方再調查牠，史汀拉自然會帶來「反魔法領域發生裝置」並將它起動。這時再唱出トケルッス發覺果然有點反應，能喚起薩巴的意識。牠阻止久留美繼續施法，因為牠已經生存了一百年以上，如果變回人類說不定會立即乾枯而死。再者變成樹木其實是牠所願：身處於自然界中過着悠然自得的生活，彷如在夢境中凝望村民們每日的作息。看來久留美今次做了件多餘的事了，不過薩巴為了答謝久留美的苦勞還是送了一種能令對手的記憶一時喪失的魔法タリラリ。久留美不客氣了！



仲會發生什麼事呢？就由大家親眼去目睹吧！



■嘩！陸上划艇機械人呀！



■教堂變成《HOUSE OF DEATH》



■格鬥遊戲又一勁作，女性版《龍爭虎鬥》



■掃帚星久留美要離開我們了，萬歲！



■大怪獸先主對不起呀…你就要成為我的裹腹之物了

■爸媽趕我走去過二人世界。哼！我要離家出走

遊戲完結後的小禮物

爆機後請回到標題畫面，畫面最下方那一條（わたしのおもいで）就是久留美的回憶錄了，選這條就可從重溫久留美的爆機片段了。遊戲中有大約三十個結果，要集齊看來需要極大的根性。另外就是贈品模式（おまけ）了，在這裏可以看到每個角色的大特寫，聽到遊戲中所用的背景音樂，還有贈品漫畫哩！





空中的獨臂賊仔！

STORY

迎接21世紀，人口過度激增，唯一求存的對策便是遷移，準備實行橫跨半世紀遷移月球計劃。150年後，巨大國家於月球成立，地球內要求獨立之聲則不絕於耳，因而爆發星際之間的戰爭。最終，月球以「悉理尼」之名宣布獨立宣言，而地球上的殘存國家則變成統合國家「佐多姆」。雖然月球和地球的國家相繼成立，但是這半個世紀以來卻醞釀着一觸即發的危機，悉理尼以宣稱再次奪回地球為口號，向地球開始發動進攻。時為2245年12月12日，歷史將會寫進新的一頁……

STG
製造商：SQUARE
售價：$398
發售日期：10月16日
記憶：未定
MEM
PlayStation

「NON BREAK SHOOTING」

在過往的射擊遊戲之中，存在着版面與版面之間的分界線，但「EINHANDER」為了表現更強的電影感，所以將故事和版面跟隨流程切換進行，使遊戲一氣呵成，讓玩者享受臨場之感。



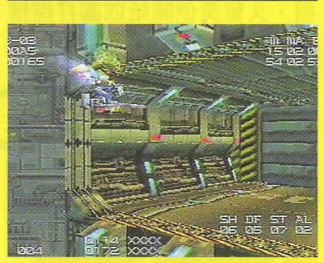


自機設定、武裝選擇

自機的ENDYMION使用武器，共有8種。各種武器的威力與攻擊範圍等性能皆不盡相同，亦只能同時持有兩種武器，從版面中奪取回來。另外，自機的機臂上下移動切換，武器的攻擊方向和效果亦會有所不同。







全部件介紹

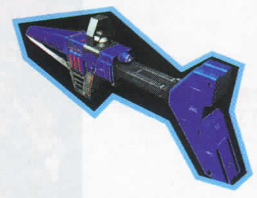
GRENADE McMillan Gunpod V：155mm GRENADE LAUNCHER

與敵接觸後會瞬間爆發的GRENADE彈，爆發時威力高，對於裝甲耐力強的敵人，能發揮非常良好的效果。



RIOT McMillan Gunpod IX：2300mq ELECTRIC CANNON

能釋放電子能量的電子兵器，亦能作7階段儲擊，儲擊之量與威力和範圍效果成正比。



HEDGEHOG McMillan Gunpod VI：FLARES DISPENSER

半重力體裝備的光子空雷，發射一定時間後爆發，範圍廣、攻擊時間長，令接觸的敵人連續受損。

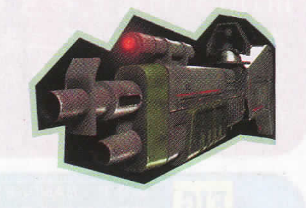


BLADE McMillan Gunpod VII：968tp LASER BLADE

釋放出高密度能量之劍狀物，刃之部份能接觸破壞敵人的光學兵器，機臂的移動能設換不同的攻擊。



SPREADER McMillan Gunpod IV：105mm CANISTER



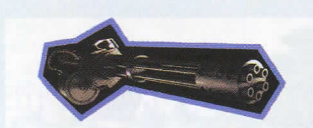
扇狀及5方向發射的散彈型武器，射程長、攻擊範圍廣，但與其他武器比較連射性則稍遜。

CANNON McMillan Gunpod II：120mm BLASTER CANNON



能向前方發射120mm的子彈，是一種舊式力學兵器，破壞力和貫通力高，乃主力兵器的位置。

VULCAN McMillan Gunpod I：30mm GATLING GUN



每分鐘8000發子彈發射的速射兵器，優勝於其命中率，在被複數敵人進犯時，作為攻擊的最佳武器。

WASP McMillan Gunpod III：127mm M／R LAUNCHER



機臂設換下段，能變成破壞力高的下墜爆彈，上段則成為誘導追踪彈。

登場BOSS

SPJ15"GREIF"

在漆黑的市區上空中登場的BOSS，能作5方向擴散發射，擅長連射性攻擊的變形機體。然而背後是其弱點，要果敢攻擊方能優勝。



SPKB08"GECKO"

在狹窄的通道突然出現，以奇怪的活動作攻擊之節足動物，擁有各式各樣的LASER用兵器，亦能以能量增幅反射板使用超強力極太LASER攻擊狙擊對手。



SKP04"GARNELE"

被山勢險峻的谷間圍着也能作出突襲的DRACHE，以速度跳躍、體當突進和尾部的導彈作攻擊。



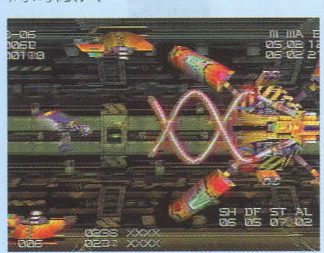
PGZ／L03"SPINNE"

匿藏於敵方基地礦山深處，能由本體發射環狀LASER，4隻機械臂分別擁有VULCAN和放射火炎等攻擊。

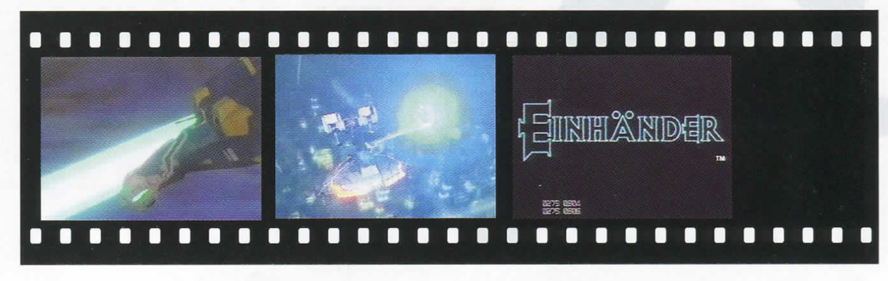


SPKD03"DRACHE"

機體前置裝備巨大手臂，在廣大的荒野中登場。擅用巨臂作叩擊，而當巨臂被破壞後，它則會以自體回轉，開啟發射機體後部的極太LASER，觸即擊墜的武器，是耐久力極高的敵人。







＊畫面仍屬開發中



上期為大家簡略地介紹過這隻《CRITICAL BLOW》的模式和男女主角。由於版位不夠，為免出自皆川亮二先生之手的人物圖片縮得太小，今期將集中介紹其餘八名基本人物，希望大家喜歡！

人物速報！

FIG | 製造商：BANPRESTO | 發售日：97年11月(預定)
價格：5800日圓 | 容量：CD-ROM | 記憶：1BLOCK
2P | MEM | PlayStation

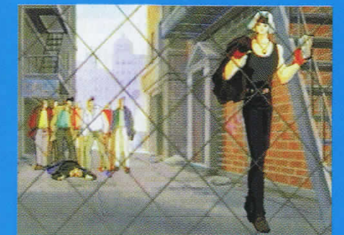
世界上的格鬥家陸續收到一封有關「SURVIVAL GAME」格鬥大會的神秘招待信。發出這些請帖的，是一個自稱MERUKORR的神秘男子。為了復仇、金錢、野心和名譽等不同目的，格鬥家們各自朝英國前進……















其餘八名基本人物

岩瀨 圭

KEI IWASE

配音員：森川 智之

一宮流門下的大弟子，擁有出類拔粹的格鬥天份，但在二年前在一個名為P.O.S.(POWER OF SOLID)的格鬥大會中卻鎩羽而歸。在經過兩年修行後，為實現超越師傅一宮 鋼的夢想和展示出修行成果而參加這次大會。

一宮 千秋

CHIAKI ICHINOMIYA

配音員：椎名 碧流

格鬥家一宮 鋼的女兒，現在是大學生，和父親的弟子岩瀨 圭自小青梅竹馬。自少就接受父親的英才教育和不斷的修行的她，相當享受現在自由和多采多姿的校園生活。但由於經常亂花錢，當知道格鬥大會的獎金後便立即參加了……





BOBBY LOGGINS

配音員：岩永 哲哉

在貧民窟出身，為生存下去而自創出「我流格鬥術」，為了妹妹KURARA的手術費而終日從事街頭搏擊的鬥士。在獲悉格鬥大會的賞金達一千萬後便立即參加。是個不介意被罵「卑劣」，為求目的而不擇手段的冷酷男子……



NEIL MCDANIEL

配音員：長嶝 高士

自稱「空手道家」的大酒鬼，經常渴望有自己的道場，但由於酗酒和揮霍的壞習慣始終改不掉而始終不能如願。例如兩年前P.O.S.的獎金就早已花光……為了得到格鬥大會的獎金興建道場而參加「SURVIVAL GAME」。



MARRY PHILLIPS

配音員：石井 直子

擅長各種華麗足技，有着美艷外貌的大小姐。曾為世界上首屈一指的財團「PHILLIPS KONZERN」的總帥，但在兩年前舉辦P.O.S.後被奪去了財團的控制權。今次參賽就是為了從MERUKORR手上瘋奪回財團。



MARK STANFORD

配音員：とべこーじ

和「PHILLIPS」有同等財力的「STANFORD」集團的總帥。使用的「我流ARRANGE格鬥術」充滿個人風格(古怪……)。對賞金沒有興趣，純粹由於在小時已和MARRY有過節，為了查出她的弱點而參賽。

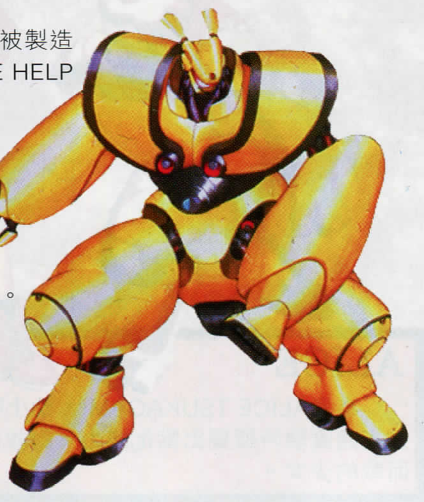


BERSERKER

配音員：？？？

在MARRY小時侯被製造出來照顧她的「HOME HELP ROBOT」，而在「PHILLIPS KONZERN」被MERUKORR奪去後便為了她便更加辛勤工作。今次參加大會就亦是為協助她。

匿稱：LANCELOT

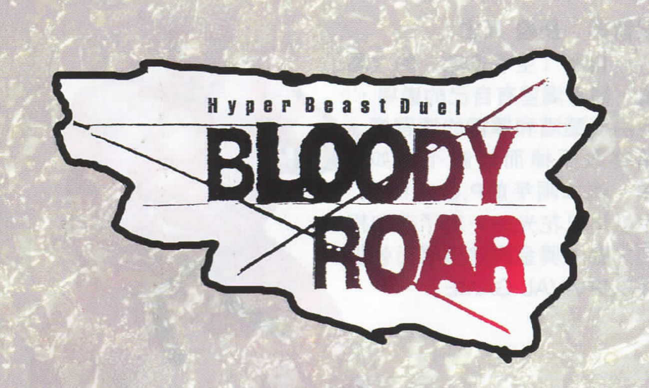


REYMOND NORMAN

配音員：宮田 浩德

某國軍部NO.1的秘密工作員。在一次潛入MERUKORR大屋的行動中失手並受了瀕死的重傷，但憑藉着軍方最新技術而以「CYBORG戰士」的身份復活。為了再和MERUKORR接觸而參加格鬥大會。





BLOODY ROAR

上吧！狼人！去吧！兔女郎！

ILLUSTRATION：NAOCHIKA MORISHITA／CARAMEL MAMN
STORY：OSAMU KAGOSHIMA／CARAMEL MAMA

FIG 2P
製造商：HUDSON　發售日：1997年秋預定
價格：未定　容量：CD-ROM
PlayStation

醒覺！獸化！


■變身前，正常人一個……


■YUGO，變身！


■嘩，好光！


■嘩！狼人！

HUDSON在PlayStation上的第一作終於發表了，那就是和EIGHTING／RAIZING共同開發的格鬥遊戲《BLOODY ROAR》！這次先為大家介紹遊戲的特色和八名角色及其變身後的姿態吧！

簡易的操作！

和一般格鬥遊戲強調複雜的系統和操作完全相反，本作強調簡單的操作！只由PUNCH(拳)、KICK(腳)和BEAST(獸化)三個按鈕加上八方向鍵便能使出各式各樣的招術和變化多端的華麗必殺技！

充滿個性的角色！

在已知的八名角色中，全部都有着「獸化」的能力，各自擁有人類和獸人兩個截然不同的形態！在獸人化時不但攻擊力會增至兩倍，可使用的「技」還會增加三十種以上！而且不同角色所變成的動物型態是不同的。

PlayStation版特有的原創模式！

絕不只是「移植自業務版」那麼簡單！還追加了原創模式，例如「SURVIVAL MODE」(連戰生存模式)和「BEAST NEVEL MODE」(不能獸化模式)等等。



YUGO

本名YUGO OHGAMI，為查明父親的死因和巨大企業TAIRON的陰謀而展開旅程的熱血主角。能變身成狼人



ALICE

本名ALICE TSUKAGAMI，幼小時被神秘組織拐走，被人體實驗時醒覺出獸化能力。為救出脫離組織時的恩人而戰的少女。



登場角色大檢閱！



MITSUKO

本名MITSUKO NONOMURA，本來只是一名普通的家庭主婦，在女兒被獸人拐走的同時自己的獸化能力也突然覺醒了，現正為尋回愛女而到處旅行。

GADO

本名ALLAN GADO，專業傭兵，曾創下無數輝煌戰績。但在一次被「謎之獸人」襲擊時不但所屬部隊全滅，好友兼拍檔，YUGO的父親也在那時失蹤……





FOX

本名HANS TAUBEMANN，貧民窟出身，喜歡從事偷呃拐騙和暗殺等恐怖活動，有着歪曲的美感和思想的可怕青年。

LONG

本名JIN LONG，一方面逃避着組織的追殺，一方面和「獸人力量」的咀咒鬥爭着，背負着悲慘宿命的孤獨男子。



BAKURYU

本名RYUZO KATO，秘密組織的暗殺者，是一個冷酷的人。為獲得獸化能力而不惜接受人體改造手術，因此擁有變身為地鼠人的能力。



GREG

本名GREGORY JONES，為重建已經破產的馬戲團而戰的前馬戲團團長。擁有變身為猩猩人(……)的能力。



FIG	製造商: HUDSON 發售日: 1997年發售預定　價格: 未定
2P	NINTENDO 64

DUAL HEROES

獨特風格的英雄氣息

對於喜愛「超人片」的讀者，相信絕對不會對雨宮慶太這名字感到陌生吧。說來雨宮先生除於日本本土發展外，亦曾於早年在港產片《孔雀王》中擔任部份人物設計，當中的「戲鬼」便是其中之一。其後於《幪面超人 BLACK RX》中擔任歹角的設計更奠定了其大師級地位。至於在《DUAL HEROES》中，玩家便可再一次感受到雨宮份那獨特風格的英雄氣息

故事開始

未來時代……

地球的環境重覆在破壞與變異之中，周遭的世界已翻天覆地改變起來。但戰鬥卻依然無止境地繼續下去。即如地球，已被率領有強大ZOGIURA帝國軍團的獨裁者ZORU所控制，實行其高壓政策統治。環境異常惡劣，人民都生活在水深火熱之中，苦不堪言，大家都期待著救國英雄的出現。終於有勇士願意去替天行道了，懷著勇氣與鬥志、身穿特殊戰衣、要與ZORU誓不兩立，我們稱之為「HEROES」。



VIRTUAL GAMER

在《DUAL HEROES》遊戲中，會有一名為「VIRTUAL GAMER」的系統。可能大家會問，甚麼是「VIRTUAL GAMER」？其實這是「A.I.」人工智能的戰鬥系統，特式是不同角色都有其個別性格及戰鬥風格，會因著不同情況、環境，令狀態有所影響，有如現實的格鬥對戰一樣。將格鬥遊戲的興奮與迫力，從GAME CENTER搬進家裡，正是《DUAL HEROES》的最特別之處。現階段公布的主要角色一共有8名，其他資料有待進一步公布。敬請期待！





戰鬥畫面大公開

現在所看的乃是《DUAL HEROES》的開發中畫面，所以背景及對戰效果都只是初期設定而已。未知以N64機能來製作格鬥GAME，是否會比其他機種更精彩、更震撼？先讓大家一睹雨宮先生與HUDSON共同的精心傑作。

















基本主角人物設定介紹

GAI



名字：GAI
術系：火炎
出身：NEO-TOKIO
年齡：25歲
身高／體重：190CM／80KG
出生日期：1月1日
戰鬥風格：空手



ZEN



名字：ZEN
術系：水／冰
出身：ZOGIRA總統府
年齡：不詳
身高／體重：195CM／79KG
出生日期：不明
戰鬥風格：ROUGH FIGHT



GUN



名字：GUN
術系：光
出身：GAINBAHHA
年齡：35歲
身高／體重：220CM／120KG
出生日期：10月10日
戰鬥風格：POWER FIGHTER

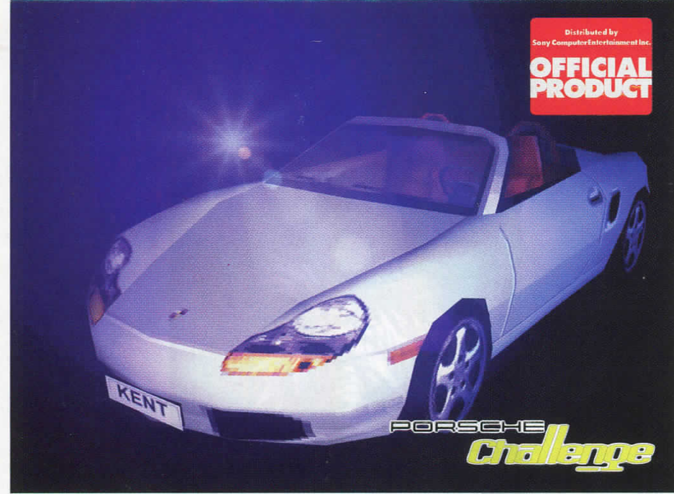


HANA



名字：HANA
術系：花吹雪
出身：南部OSUTOREIRIA
年齡：18歲
身高／體重：165CM／49KG
出生日期：3月3日
戰鬥風格：柔道／合氣達





RAC　製造商：SCEE　價格：港幣$398
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
MEM　2P　PlayStation

Porche Boxster 出現

這個遊戲以保時捷Boxster為號召，最大賣點自然是更具真實感的駕駛，操作與行車時的速度數據都是由保時捷所提供。操作上自然是加入更多像真的操控，如手動煞車、後波等。速度感自然也不會遜色，但是又不會像其他賽車遊戲般超高速度。所以在真實感這一點上是做得十分成功。



一般手掣	
╳	加速
□	煞車
△	後退
○	手制煞車
R1	上波
L1 R2	落波
L2	改變視點
↑	響號
↓	望後

NEGCON手掣	
I	加速
II	煞車
A	手制煞車
B	後退
R	上波
L	落波
←→	改變視點
↑	響號
↓	望後

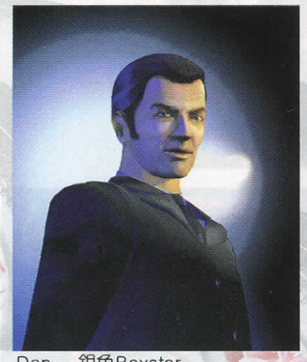
Porsche Challenge

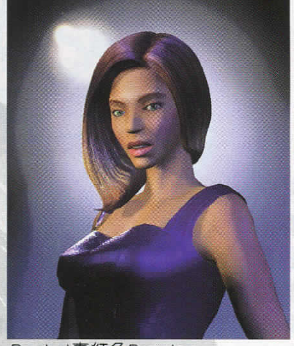
揸波子！你試過未！

保時捷的跑車世界馳名，而這隻SCEE與保時捷合作開發的賽車遊戲就是以駕駛保時捷的新車Boxster為主題，務求將駕駛Boxster的感覺重現於PlayStation之上。

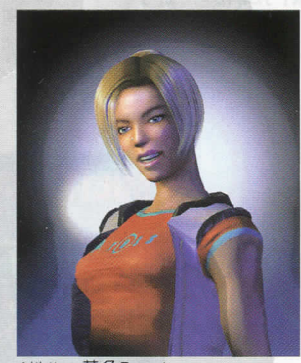
車手影響性能

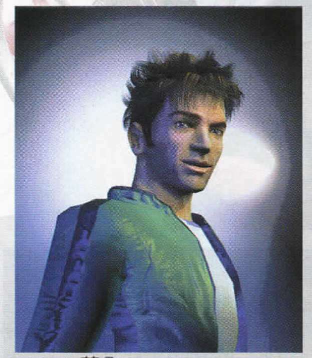
這個遊戲基本上所有參賽賽車都是同一款Boxster，表面看來選不選也一樣，不過不同顏色的Boxster會因着不同的車手而有些微性能上的分別，至於有何分別則留待讀者們自己發掘了。

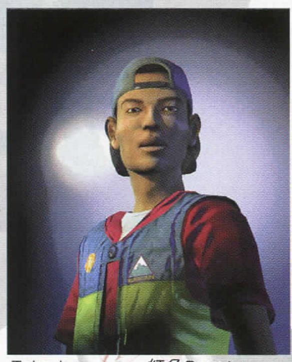

Dan　銀色Boxster
年齡：28


Rachel棗紅色Boxster
年齡：25


Beats　綠色Boxster
年齡：17


Nikita　黃色Boxster
年齡：26

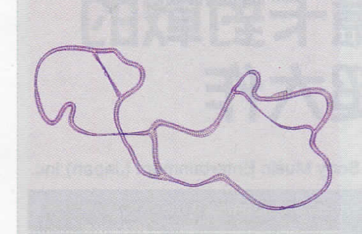

Marco 藍色Boxster
年齡：23


Taka-bo　紅色Boxster
年齡：19

除了以上六位車手外，比賽中還會出現一位神秘的黑車車手，大家比賽時要多留意他何時出現了。

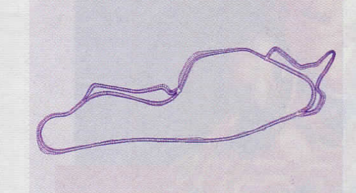
四國巡迴賽

賽道方面主要分佈在四個國家——美國、日本、德國的司徒加市及阿爾卑斯山，而每個國家的賽道又分長、短賽道，全12回合的賽事，首四回合分別在四個國家的短賽道作賽，跟着的四回合則在長賽道作賽，最後的四回合則是長短賽道的混合，可算是相當豐富的變化。

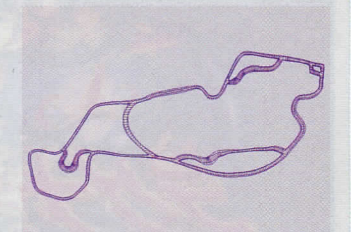


■日本的總賽道圖

■美國的總賽道圖



■司徒加市的總賽道圖



■阿爾卑斯山的總賽道圖



■在追尾觀景時按「後望」就可見到車頭

■進入比賽畫面之前可以見到Boxster的雄姿







■轉用追尾觀景可見到車的映象構成很緊密

■豐富的景物是這遊戲的重點之一



■日本賽道是夜間賽事





■美國的賽道環境很精采。





■車身上的陰影也會隨着環境有所變化



■雪地的比賽，賽道特別濕滑。

來！「鍊」番轉車！

這個遊戲還提供雙打比賽，比賽時畫面會作上下分割。

Porche Boxster廣告？？

在Option中的View Boxster，可以看到Boxster的開發宣傳短片。



LAGNACURE

可以用記憶卡對戰的 RPG 超大作

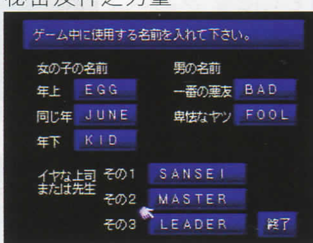
RPG 製造商：Sony Music Entertainment(Japan) Inc
發售日期：預定10月2日　售價：5800日圓　記憶：4 BLOCKS
MEM　2P　PlayStation

或者有感於姊妹廠SCEI兩隻RPG《ARC THE LAD》系列及《WILD ARMS》大受歡迎，《LAGNACURE》無論在操作及故事，均可說是前兩者的改良版；採取3D全角度畫面外，更參考了《FINAL FANTASY VII》的REAL TIME戰鬥指令模式；這還不特止，更首創一個名為MBS「記憶卡戰鬥系統」（MEMORY CARD BATTLE SYSTEM），可以用兩張記憶卡玩對戰一嘩！好大野心呀！

故事背景（講咗好過冇講少少嘅）

天地玄黃，神及精靈之力主宰這個世界，惟人類經無數文明進化及戰火洗禮後，已忘記了神之偉大及威力。直至在安那島（アンラク）上，工人無意中發掘出神之遺產，冒險隨即進入序章……

鏡頭一轉，在費利多島出了個18歲少年英雄鈴（リーン，即主角閣下），想在4年一次舉辦之「武神祭」武林大會奪標，要取得「ライブン~神之翼」的稱號，做最年輕的「將位」，可惜在決勝局敗給超強對手「瞬殺奧尼亞」。主角痛定思痛，展開冒險之旅增強自己實力，卻漸發現大陸的秘密及神之力量……



■遊戲開始，可改變主角及主要角色的名字。



■主角條村費利多島，用全3D立體多角度畫面表現，靚到褔線！



■最初的「武神祭」超強對手「瞬殺奧尼亞」，最初主角一定唔夠打，信我！



■可以替角色選衣服顏色，好貪靚啫！



■記錄遊戲的儲存室。頭一次SAVE超過1分30秒（！），之後就只需10秒搞掂。

基本操作：

平常指令——主要分屋內及屋外兩種：
○：決定
△：拉近/ 拉遠視線
□：視點轉向主角的背後
X+方向掣：疾跑
L1：順時針改變視點
L2：順時針45度改變視點
R1：時針改變視點
R2：時針45度改變視點
SELECT：顯示隊伍之基本資料。「裝備」檢閱有乜架生、「STATUS」是各成員的詳細狀況、「ITEM」顯示主角的救命百寶或過關關鍵物品、「隊列」是安排隊伍在戰鬥時的陣式、「MEMBER入替」安排戰鬥中派出誰作戰，因通常戰鬥中連主角在內，只可派出4名成員幫拖；「設定」決定移動速度及聲音。

戰鬥指令——戰鬥部分是遊戲的魅力所在，指令自然非常精細。一進入戰鬥狀態，操作方法就跟《FINAL FANTASY》大同小異，主要以方向掣及○掣決定人物行動。首先移向想「郁手」的我方人物之格仔，按○掣就會顯示「攻擊」、「防御」及「魔法」3種行動任君選擇，「攻擊」主要分直接ATTACK及投技兩種，「魔法」則顯示所有該人物能用的魔法，然後再選擇。至於畫顯示的意思，詳情如下：





1. 人物的靚樣。
2. LP，生命值。耗盡了即係死得，連隨會有幅大鐮刀圖俾你嘆吓。
3. EP，魔法值，通常出完一招魔法後會由全滿變為「全吉」，必須待其再滿才可再出一招。
4. 顯示人物高姓大名。在遊戲初期，玩者是可改變角色們名字的。
5. 格仔的左上角若有一隻手，即角色可以行動；若打了個大交，即是該人物正在「回氣」，麻煩閣下遲啲再指使佢。
6. REAL TIME BAR，要等條BAR滿後才可行動。
7. 我方及敵方在戰場的分布及移動圖。
8.格仔顏色顯示了角色的狀態，藍色代表好人好姐、黃色受傷、紅色時日無多；若LP值冇晒，格仔內就會出現鐮刀公仔，表示角色瓜柴；若其他成員頂住勝出，該瓜咗角色於戰鬥過後馬上好番；但若玩到全鐮刀即全滅，惟有節哀順變囉！

何解説戰鬥部分是遊戲的魅力所在呢？就是因為玩者要在短時間決定所有人物出招次序、方向及招式，若決定得宜，攻擊力稍遜的成員，也可出威力巨大的一擊必殺，用投技時角度計算得好，甚至可享受一石二鳥之快感；相反若過快或過慢出手、搵個背脊頂住敵人、敵人屬火就整個魔法火彈去投其所好，即會享受BACK ATTACK及雙重夾攻等「優惠」；而其中一個成員瓜咗，就會連累其他成員頂埋佢嗰份，認真累街坊！總之醒少少啦！



■遊戲敵人之一係一企鵝？有冇搞錯？



■進入戰鬥場面之前，敵我雙方資料會SHOW晒俾你睇。

レイ	EXP		5
LV	1	次のLVまで	15
テオ	EXP		5
LV	1	次のLVまで	15
クーガ	EXP		5
LV	1	次のLVまで	15
リーヴ	EXP		15
LV	1	次のLVまで	5

5のEXPを得た！

■戰鬥後的成績表。若角色瓜咗，結束戰鬥後就算冇穿冇爛，一分都攞唔到，所以唔好死呀！

LP	55 →	61
EP	34 →	38
筋力	9 →	9
回復力	8 →	8
素早さ	12 →	12

「がんばったらおなかすいちゃった」

リーヴはレベル3になった！

■全滅！慘！



■升LEVEL啦！好嘢！

「MBS」系統之奧義

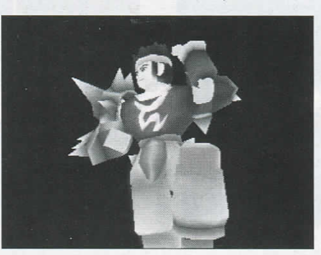
「記憶卡戰鬥系統」絕對是本遊戲的重要賣點，亦是首創RPG雙打的對戰形式，兩個玩者首先各自用記憶卡把遊戲儲存，到可達至特定MBS之劇情及階段（通常是爆機後），將兩張記憶卡同時插上，就可選擇MBS中的對戰指令，在特定場合「群毆」。若兩方面同一角色名字及衣服顏色相同，就要其中一方換衫再選顏色；對戰過後，雙方可儲存及洗去對戰記錄，如此原先的角色資料就可因對戰改變。

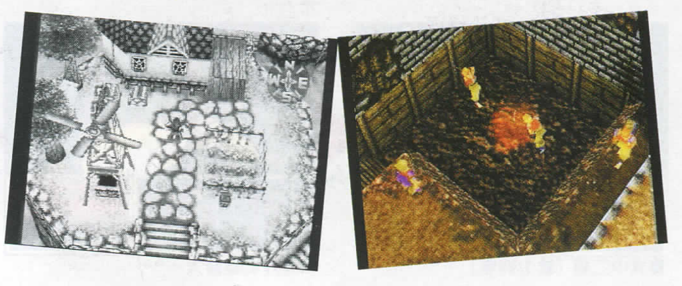














施放晶術畫面大公開！

在第53期曾為大家介紹過名作續編——《TALES OF DESTINY》的部份系統和遊戲特色，雖然推出之時還是遙遙無期，但這絕對是一隻值得期待的RPG大作來的！今次就為大家介紹一下其中的「晶術」畫面吧！

RPG　MEM
製造商：NAMCO　發售日：97年(預定)
價格：未定　容量：CD-ROM　記憶：未定
PlayStation

Tales of Destiny

序幕 人與劍的偶遇

在「巨大飛行龍」內，「偷偷地」上船的主角SUTAN正熟睡着，絲毫沒有察覺到這隻飛行龍身負的重大使命，與及自己的命運將隨之而改變……

話說主角SUTAN被船員發現他「屈蛇」之後，雖然沒有立刻被趕走，但就被迫從事清潔工作作為旅費。然而當他到甲板工作時竟遇上了怪物！手無寸鐵的SUTAN只有逃走的份兒；偶然地，他逃到了一間漆黑的房間之中，在那裡有一把發光的古劍；而且更是一把會說話的劍……



■喂，起來啊！「蛇客」！



■報告！發現怪物！



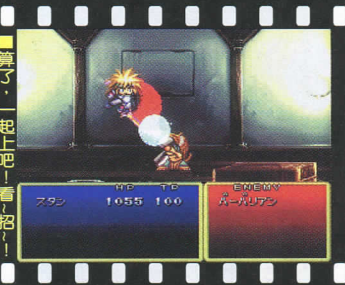
■嘩！怪物啊！由於「身無長物」……逃吧！



■太好了！有武器了！



■嗚嘩！？劍會說話！



■算了，一起上吧！看~招~！

華麗晶術大介紹！

「RAY」熱線

這是女角FIRIA的晶術，屬直接攻擊系，可見她以手上的劍施放晶術。從劍尖中散發出異樣的光芒，然後鏡頭一轉，敵人頭上出現了一些閃亮光點，隨即化作無數光線襲向敵人！這個「RAY」還是強力的廣域攻擊晶術來的！


■看招！



■三個野人(Barbarian)頭上出現星光……


■星光化作光箭……


■發生爆炸！


■爆炸範圍擴大……



■其中二個「就咁燒焦」……

「TRACTOR BEAM」牽引光線

同為帶眼鏡女角FIRIA的晶術，屬直接攻擊系的這招晶術能發射出特殊的牽引光線，將被照射者凌空「吸起」，然後重重地掉回地上使之受傷，而且同樣是一種廣域攻擊的晶術！附帶一提，這可是一招經典名技來的！


■上吧！



■這次的受害者是窒液怪和石猿……


■七色光線~~


■凌空「吸起」……


■升到最高點……



■噢！好痛！

「CYCLONE」龍捲風

仍然是帶眼鏡女角FIRIA的晶術……屬直接攻擊系的這招晶術能製造出一個直徑相當大的龍捲風，能將目標範圍內的人或物捲上半空，除了落下時會受傷外，龍捲風的局部真空和風壓能造成如被利刃所傷的損害！威力相當大！


■去吧！



■這次則是蜥蜴人和狼



■大風吹……


■風繼續吹……


■風仍在吹……


■到地嘞，位位二百五……

「FIREWALL」炎之壁

終於輪到我們的主角SUTAN出場了！……不對，因為這招其實是「會說話的劍」迪姆羅斯的晶術來的……「FIREWALL」炎之壁可說是相當流行的魔法之一，簡單來說就是利用火炎形成的牆壁攻擊敵人。


■閃光！



■炎之壁！


■開始時只是「星星之火」……

■愈燒愈旺……


■還未熄滅……


■WELL，烤魚兩條

X2 兩架戰機打幾十架敵機，你……做唔做得到



STG | 製造商：TEAM 17/ OCEAN　售價：5800日圓
MEM | PlayStation

遊戲故事背景

其實，《X2》的故事內容是非常的簡單，和一般的射擊遊戲故事沒有多大出入，也是說地球發展快速，不過，在這時候竟有外星人向地球發動侵略，幸而這事情一早已被發現了，所以人類已有所準備，為了要對抗外星的敵人，地球派出最新鋭系列的戰機「XS」出動，希望能

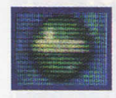
這種「XS 的新型戰機，總其生產了3部，各有着不同的戰鬥能力，這3部戰機便是玩者在遊戲之中可以選擇的戰機了。在遊戲之中，玩者的戰機會因應不同的戰鬥而改變方向，不過，這種方向的改變是不會影響玩玩者的，因為是自動轉向，所以玩者只要顧着滅敵人便行了。

基本操作

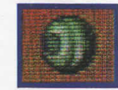
	遊戲進行時	視窗操作
方向擊	控制戰機的移動	選擇各種 MENU —— 上下：選擇/ 左右：改變設定
START	暫停遊戲/ 重開遊戲	——
SELECT	暫停遊戲中，喚出 RESET 遊戲視窗	——
○	使用 MEGA BOMB	OPTION 選擇
×	選擇使用了的武器	——
□	選擇武器	——
△	改變 MULTIPLE 編隊方法	——
L1	擴大 TWIN SHOOT 的發射角度	——
L2	——	——
R1	縮細 TWIN SHOOT 的發射角度	——
R2	——	——

遊戲中的「補給」

前方向武器



LASER—在遊戲初期的武器，攻擊力只是一般。



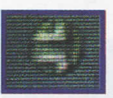
等離子砲—這是遊戲之中比較強力的武器，攻擊範圍亦比LASER為廣。



火炎發射器—以火炎集中在前方攻擊的武器。



RIPPLE—攻擊力是遊戲之中比較弱的，而攻擊範圍亦不是很大。



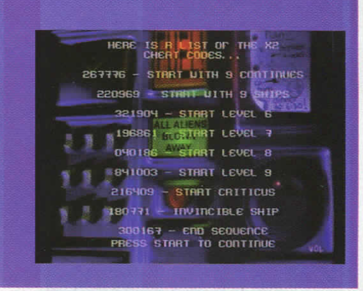
BEAM—遊戲之中攻擊力最強的武器，除了前方之外，亦有上下的導向攻擊。



TWIN SHOOT—這是兩支可以調校角度的大型LASER。

爆機之後……

想不到真是有這樣便宜的事，玩者在打爆機之後，便會有一大串的「CHEAT CODE」出現，玩者只要依着這些「CODE」輸入之後，便會有一些非常意外的收獲，大家不妨一試。



附助武器



SIDE SHOOT
這是上下各一支的小型LASER，攻擊力非常弱。



電力誘導LASER
這是誘導力最強的武器，可以快速攻擊近距離內的敵人。



LASER SNAKE
這是一種有導向能力的熱線武器。

飛彈



標準飛彈
這是純粹的直向飛彈。



導向飛彈
這是一種能夠追縱熱源的飛彈。



等離子星型爆彈
這是一種將等離子能量壓縮而成的超級爆彈。

其他



MULTIPLE
這是一種繞着戰機的OPTION（同樣擁有攻擊力）。



SHIELD
這是可以保護戰機安全的防護罩。



MEGA BOMB
這亦是大家非常熟悉的「大彈」。



ENERGY
能夠為戰機補充所有的能源。



SPEED UP
使戰機的移動力增加。



SPEED DOWN
使戰機的移動力降低。



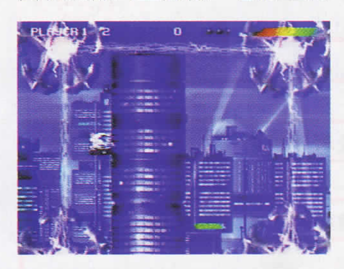
1 UP
獎玩者一部戰機。

STAGE 1METROPROLIS UNDER FIRE

在STAGE 1一開始之時，玩者便會見到非常多的「格靈式機關砲」在面前出現，玩者最好盡快將些敵消滅，否則當它們一開砲便麻煩了，不過可以在它們開完砲之後才攻擊；之後又會有一些圓形的「敵機」出現，千萬不要讓它們有移動的機會，因為它們一動便會開火；接着的是……不是BOSS，只是一般敵人而已，攻擊方面，只是TWIN LASER和導彈而已。

中段之後，便會有黃色的戰機出現，玩者最好站在版尾，否則必被撞到；之後又會出現兩部大型敵機，它身上的砲台是會跟着玩者移動的，所以玩者不要老是站在一個地方，要靈活的走動。嘩！竟然有這麼多敵機，不用擔心，因為只要站在中間，使用「大彈」便能一次過消滅它們。這版的BOSS是一部非常易對付的敵機，唯一要小心的是中間的大型LASER和導彈。







STAGE 2 COMMAND TOWER

小心！在這個沙漠地帶之中，玩者要非常小心在地上的砲台，因為玩者很可能會因為天上那些「數不勝數」的敵人而疏忽了這些敵人，因而導致不必要的傷亡；雖說不要因為天上的敵人而不理會地面的砲台，不過，話說回頭，天空上的敵人實在太多了，玩者最好盡快取得「等離子砲」，否則便……

在「平路」的中段後，玩者會見到一些像「魚」的敵機，小心！它們速度高，而且是3部一起，所以玩者要加倍留神；還有，玩者要小心在一路上的「石牆」，玩者要盡將這些「石頭」清除。

之後玩者便會轉向上行，而且會遇上非常多的敵人，玩者最好是站在正中偏下的位置，這樣會比較安全。這版的BOSS是一個非常簡單的敵人，攻擊方法只有兩種，中間的彈和左右的大型LASER，前部被破壞之後更加會變成放出導彈。







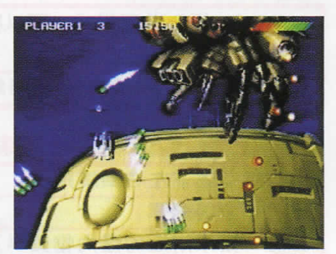
STAGE 3WORLDS OF ICE

這是一個冰天雪地的世界，而這版的進行路線是上一版的延續，所以一開時依然是向上行的，而這裏的敵人出現的情況是非常整齊的，一排一排的「湧」出來，玩者如果火力不足的話便只有「等死」的份兒。如果玩者有幸通過這個地方的話，便可以轉回橫向的畫面了，不過，一轉回橫向畫面之後，玩者便會立刻受到一批「大蜜蜂」的歡迎，雖然這些「大蜜蜂」的攻擊只有下方的3方向彈，不過由於其體型巨大，而且不只一隻，所以火力不足的玩者最好避在它們的下方，這樣會比較安全。

之後出現的……又不是BOSS，要小心的是導彈的攻擊。最後當然是打BOSS了，這版的BOSS是龍一條，不過這條龍實在是太差勁了，玩者只要在左下方避過它那左手的攻擊，便可以非常簡單地將他擊倒。







STAGE 4 THE STRONGHOLD

開始了！真正的戰鬥開始了！因為由這版起玩者所要面對的敵是數以「十」計的，所以……這版一開始，玩者會見到一些坦克，這種敵人會一直到「伴」着玩者直到版末，此外，一些圓球玩者亦要非常小心，因為它們會一開為二，然後放出電牆。當然，在這遊戲之中又怎會少得了戰機群呢？之後，玩者在上方會發現一巴鐮刀，小心不要被它向下發射的彈打中。

說時遲，那時快，玩者又要向下行了，坦克依然存在，而且那些會向左右兩發射LASER的砲台，而且亦要小心隱伏在左右牆上的「一般」砲台；到達最底部之後，又會轉為向右前進，在這裏玩者會遇上一種多足步行兵器，通過之後，又要面對一排排的戰機，在向上移動之後，便差不多到達BOSS出現的地點了。這版的BOSS可說是易對付，因為它只是在中央攻擊，不過，這傢伙是有「五層」的，所以要有耐才可以戰勝它。









無限生機 2

驚異的小宇宙

歡迎來到公元2032的擬似人體小宇宙！用於醫療實驗的模擬人體BODY MODEL發生了暴走事故，玩者身為電腦潛行員，肩負起解救BODY MODEL危機的任務。但是為了完成這個任務，最起碼的人體知識是必要的。請先行進入BROWSE MODE收集人體的情報吧！祝你早日完成任務，平安歸來。



操作方法

基本操作

START：進入遊覽模式，可以獲得人體的詳盡解說、儲存遊戲和確認通往大腦的DNA數。
SELECT：暫停遊戲，表示路線地圖

飛行時的操作（能源殘餘量只有八分一以下時不能飛行）

方向鍵：上下左右回旋飛行
□鍵：發射飛彈
△鍵：搭乘附近的體內物質以及表示說明
○鍵：選擇武器
×鍵＋R1鍵：一定時間內加速移動，會消耗能源
R1：飛行移動，會消耗能源

步行時的操作

方向鍵：前進後退與左右回旋
□鍵：發射飛彈
△鍵：搭乘附近的體內物質以及表示說明
○鍵：選擇武器
×鍵＋方向鍵：一定時間內加速移動，會消耗能源
L2 、 R2鍵：左右滑行
L1：移動視點
R1：飛行移動，會消耗能源

遊戲畫面



1. MODE IN FORMATION：表示通常和戰鬥模式的切替。通常模式以綠色波段表示，戰鬥模式則以紅色表示
2. 雷達
3. 能源棒
4. KEY BOX：各版集得的KEY ITEM數表示，集齊KEY ITEM的話可打開通往ASSESS POINT之路。
5. 武器：使用中武器表示，升級後會對應較強的武器
6. EGG COUNTER：集齊一百粒卵的時候可取得特殊道具


■ASSESS POINT

武器解說


■單向的維他命彈


■三發的3-WAY彈


■HOMING彈，具追擊效果


■地走彈


子彈

雷達畫面

綠點：體內物質與細菌，並非敵人

紅點：敵人表示，收拾它吧

黃點：表示人體情報、遊戲提示和能源所在

白點：KEY ITEM位置

藍點：ASSESS POINT表示

藍三角：永遠指向ASSESS POINT的方向

綠三角：指向其他出口的方向，只有取得出口道具才能表示

小宇宙指南



肺世界：交換氧氣與二氧化碳的地方。由肺動脈通往肺的二氧化碳，與由肺通往肺靜脈的氧氣是移動的關鍵。肺內的二氧化碳會經由支氣管排出體外，搭乘二氧化碳時不得不留意。

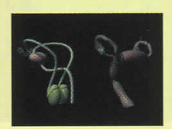


胃世界：消化食物的場所，到處充滿強力胃酸。胃中的幽門是通往小腸的出口。

小腸世界（十二指腸）：距離比較短。玩者會沐浴於由膽囊分泌的膽汁和由胰臟分泌的強力消化液。有連接膽囊和胰臟的出口。



小腸世界（微絨毛）：被分解的食物，受到細胞表面的消化酵素作用，變成營養料而被吸收。通常在接收器中會找到通往血管的出口。



大腸世界：大腸除了水份一類物質外，幾乎不具吸收和消化的作用。這些水分是走到血管的關鍵，但切勿隨排泄物經肛門排出體外。



肝世界（肝細胞）：肝細胞有如一幢一幢並排的巨大化學工場。由胃腸內所吸收的營養料並非直接轉介到體內，而會在肝臟貯存，必要是會運經心臟再輸送到身體各部。消化脂肪所必要的膽汁是在這兒製造，再送到膽囊。



胰世界：胰臟可製成強力的消化酵素，再排進十二指腸。這種胰液含有能消化被稱為三大營養料（碳水化合物、脂肪質和蛋白質）的酵素。



膽世界：膽囊是貯存膽汁的袋子。脂肪性的食物通過十二指腸時，膽囊的收縮會將膽汁排進十二指腸內。



腎世界（腎小體）：由血液運送，體內的老廢物會在這兒處理，而腎小體就是特殊的過濾器，製造出原尿。除了製造原尿外，原尿中會存在着營養料有再吸收的必要。這　有通往尿細管的出口，連接着膀胱的入口。尿中的尿素和營養料是進出腎世界的關鍵。



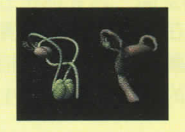
脾世界：具有破壞老邁的紅血球的作用，亦和免疫作用有關。



心世界：心臟有如一個抽水泵一樣，把營養料和氧氣運進細胞內，亦從中抽出廢物，執行血液循環的重任。心臟是通往各個世界的重要中樞。

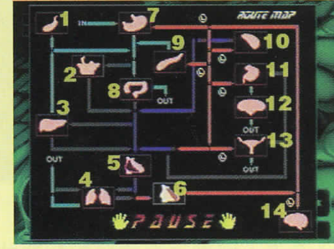


膀胱世界：尿液的蓄水池，若隨這兒的尿液一起排出體外是會導致 GAME OVER ，還是早點搜尋瞬間移動道具逃走吧。



生殖器世界：由於遊戲中的BODY MODEL是一名女性，所以這是一副女性生殖器。卵子受精的場所，請不要太接近子宮口，因為可能會經陰道排出體外而 GAME OVER 。從這兒脱出的關鍵是白血球。

紅線代表動脈血管，藍線代表靜脈血管，淺藍線代表血管以外的通路，灰線代表體內物質的移動路徑。



■路線地圖

1. 膽囊
2. 小腸
3. 肝臟
4. 肺
5. 右心室、心房
6. 左心室、心房
7. 胃
8. 大腸
9. 胰臟
10. 脾臟
11. 腎臟
12. 膀胱
13. 生殖器
14. 腦

道具介紹



能源 A：回復少少能源



能源 B：回復所有能源



INFORMATION：可參考關於人體的情報和遊戲的提示



雷達道具：擴大雷達的搜索範圍，過了版即無效



瞬間移動道具：可以在各世界間瞬間移動，只有在必要時才能取得。



護盾道具：在身邊張開防禦盾



搜索道具：在雷達上顯示綠色三角形的出口指標，過了版即無效



KEY ITEM：ASSESS 到 ASSESS POINT 的必要道具

敵人（C病毒——COMPUTER VIRUS）介紹



■T-157：出現於各個世界中的敵人，會從口中放出飛彈的二足步行型



■J-357：會搜索並攻擊阻礙MODEL改造的敵人。跳躍時會向玩者襲擊，比較難應付



■ZZ-11：在細胞表面爬動，會用身體撞擊



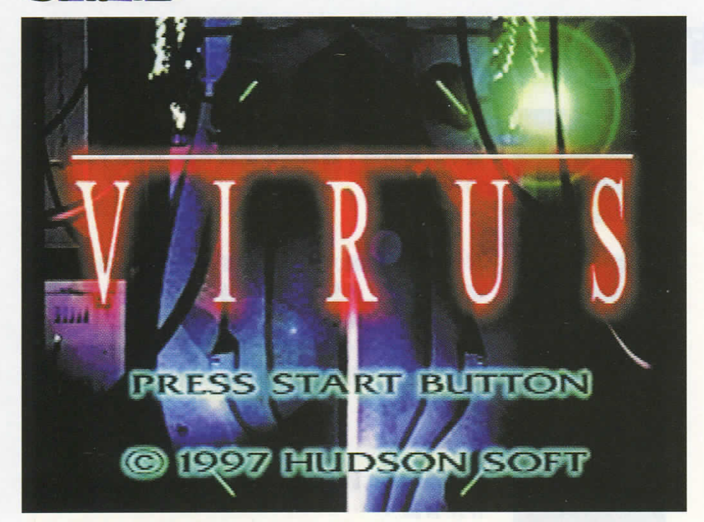
■ZZ-12：負責監視的敵人，雖不會發動攻擊卻持有道具



■S-33：持有KEY ITEM，在臨死前會作出威力強大的一擊



■U-105：改造MODEL的敵人，會以快捷的速度向玩者作出強烈的撞擊



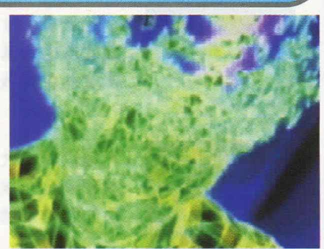
病毒的世界

22世紀，由於廣泛的局部性戰爭，地球的環境已經呈現末期的惡化階段，人類為了覓得新的居住環境，不惜穿梭於宇宙間進行開發與研究。月基地、宇宙植民地的建設和火星的開發⋯，終於人類都能從大氣和空間等物理束縛中解放出來，找到他們的理想鄉。這就是電腦空間，虛構的世界，假想現實體驗者的樂園。不過最近發生了電腦病毒事件，病毒寄生於體驗者體內，令他變成怪物去襲擊第三者，最終令宿主死亡。

AVG　MEM　製造商：HUDSON　發售日期：發售中　售價：6800日圓　SEGA SATURN

電腦空間

掃描人類的肉體和遺傳因子，就可以利用被稱為TRANSER的變換器將他送入電子虛構空間。人類五感反應所觸發起的體內電位變化可以利用輸入裝置去讀取，這種技術能將使用者的感覺數碼化（遊戲中稱為電子變換化）。使用者在TRANSER中ACCESS時進行意識的潛行被稱為DIVE。相反從電腦空間返回現實則被稱為RISE。以政府所經營管理的公共網絡為始，企業的各種商用娛樂網絡，以至非法存在的地下網絡，均紛紛投入服務。（遊戲的玩法和人物介紹請參考53期遊戲誌）

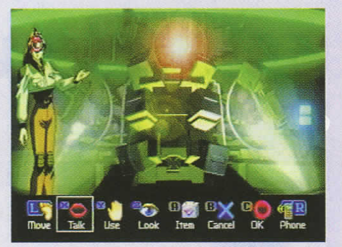


《VIRUS》用語考

電腦空間（プロセシング•アライブ）PROCESSING ALIVE：

俗稱NET或CYBERNET。實際並不存在的空間，忠實地在五官前重現。在電腦空間中所體驗的經歷記憶，在使用者返回現實世界（REAL ALIVE）後會原原本本地留在腦裏。網絡危機包括使用者的精神傷害以及腦死，但相比現實世界的災害，事故發生率仍算偏低。

TRANSER（トランサー）：



潛入電腦空間必要的裝置。以往潛入電腦空間必先進行腦部手術裝置HEADJACK，以及接受長時間的特殊訓練。現在因着DIVE技術的革新，HEADJACK已經不再需要，而DIVING也得以普及化。高性能的TRANSER對身體有良好的反饋效率，免卻了不少麻煩的步驟。

ITERID（アイテリッド）作用INCREASED THE ENTROPY RESULTING IN DISORGANISATION EFFECT：

因熵的增加而引發的組織解體最終會使物質數據遭受電腦融解（CRACK）的命運。因為ITERID作用，在電腦空間中長期逗留的DIVER和已遭破損物體的構成數據會被腐蝕破壞，最後便會消失得無影無蹤。

心電計測器（カジオグラマー）CARDIOGRAMMER：

義務上一般電腦空間使用者都要攜帶的儀器。因為逗留在電腦空間內需要一定的集中力，當達到精神疲勞的極限時，心電計測器會為使用者實行AUTORISE。

基本規定環境（イグジスタント•オーダー）EXISTENT ORDER：

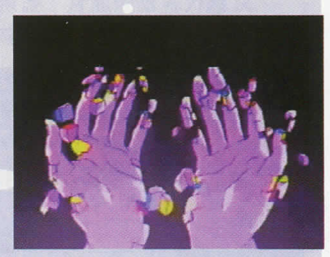
電腦空間內的基本規定標準環境。在網絡中是不能不服從的鐵定法則。

MASTER AI（マスターAI）：

管理電腦空間出入領域的人工智能。基於職務上的需要，形態和軀體其實並不必要，因而並無形而上的構成數據。別名NET MASTER。

同一性（パリティ）チェックPARITY CHECK：

進行現實世界實體和電腦空間虛像間變換（ENCODE）所不可或缺的步驟。由實體轉化到虛像的過程，需進行逐部分對應數據的重裝。RISE的時候則需要進行PARITY CHECK，即測定RISE後與DIVE前的誤差以判定兩者是不是屬於同一個人。因此，若在網內加入CYBERPART的偽裝，這人便有可能沒法返回現實世界。同樣若受到病毒侵襲致令肉體數據上有重大變化亦會有同樣情況（失蹤？）。在這些情況下，AUTORISE的機能會自動被停止，而負責追測DIVER行動和狀態的TASK MANAGER會因OVERFLOW的問題而使當事人的ID解體崩壞。



完全初期化（ニュークフォーマット）NUCLEAR FORMAT：

將對象網絡的存在資料完全洗去，回到沒有資料的初期狀態。完全初期化跟普通的FORMAT不同，前者是遇上緊急事態的應變措施（就算網中存在着DIVER）。

ZAHINELL CO.,LTD（ツァイネル社）：

管理火星網絡的巨大企業。關於電腦空間的技術力不容置疑，不過外界流傳着它與政界勾結，妨害對手企業等不利傳言。

MERRY COKE（メリーコーク）：

一種IMAGE促進劑的CYBERDRUG。它可令個人的精神壓力得到消解，同時令使用者分泌出大量腦內麻醉藥。精神上使人很易上癮而習以為常。可能會引發精神異常，但不會令肉體數據變形。



NOA（ノア）9000：

ZAHINELL會社的MOTHER COMPUTER，她占據了會社大廈內的大部分用地。她以優秀的性能和處理速度，總合管理整過火星網絡。NOA系列以往曾經推出過NOA7000和NOA8000，基本系統係由社長一手設計。

意識體（リコライド）RECALLID：

失去了現實世界肉體的話，DIVER是不能RISE的，由於ID的解體崩壞，他將要等待被消滅的命運。但有例外，如能保持安定的RECOVERING，則以浮遊意識體的狀態存在。沒有害處的意識體若能再輸入進MOTHER AI內，就可以在網內定居。

COLDIAK（コルディアック）理論CONVERSION OF LATENTDEFECTS INTO ADJUSTABLE KNOTS THEORY：

精神結節內潛在缺陷的最佳化理論，由マクノートン博士提出。以前的系統是，現實世界與電腦空間假想環境內的個体發生認識（個人認知？）上的分岐，結果即引起精神異常病態。為了補求這些缺點是需經常FEEDBACK由MOTHER AI得到的環境數據輸入DIVER的ID RANGE，亦即個體的精神結節SECTOR和假想環境互有連結的系統。這理論實踐之下，結果使虛實狀態之下有二重定義的問題得到消解，令DIVING的時限有數倍伸延。

CYBERPARTS（サイバーパーツ）：

人體器官與強化義肢等人工部品的總稱。和現實世界時同理，在電腦空間中會進行肉體數據一時變換的一類人工改造。未經許可的數據變換，即偽裝此等非法行為，在地下網絡的世界內簡直是家常便飯。RISE時本來數據的破損與CYBERPARTS互換店的失蹤事件也是頻繁地發生。

醫療用記憶反芻劑溶媒（メモリルミネータ）MEMORIRUMINATOR：

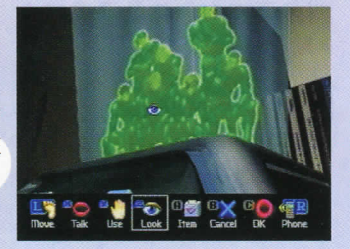
電腦手術中所用的擬似藥品。其功能可令手術患者的記憶數據在ENDLESS內不斷重複。執行手術時，將醫療用記憶反芻劑溶媒注入患者體入，即可複製他的一部分意識數據。複製出來意識數據的DUMMY（替身）會付着於將要動電腦手術的肉體數據上，這樣一來就可以回避因肉體和意識數據的分離而誘發的電腦分解。利用複製意識的反芻令到已經腦死的人「復活」也不是不可能。

電腦犯罪者（リプレーサー）REPLACER：

國家和企業的機密數據，為了保持機密和防止盜取，是需要種種防衛手段，例如配置PROTECTOR、編碼處理和自我毀滅功能。在不令資料流失的情況下竊取機密情報是要經過地址變換轉寫等過程。有如此高度技巧的人稱為REPLACER，和HACKER不同，後者是不會親自DIVING的。

BLUE METAL（ブルーメタル隊）：

連邦宇宙傘兵僱傭隊。擅長接近戰的獨立遊擊隊，曾建立不少功績。經HISTORY NET內的病毒掃除作戰一役後，整隊僱傭兵幾乎全軍覆沒，事實上BLUE METAL已經名存實亡。



STAND（スタンド）SQUAD TEAM FOR ALERT TO NETWORK DESTRUCTION：

連邦政府的電腦犯罪搜查局，專責防止CYBERNET的破壞活動。自由契約的STAND搜查官有調查的權力，但在火星政府一類半獨立國家內，STAND是無權干涉的。

電腦軍（ネットアーミィ）NET ARMY：

擔當在電腦空間中戰鬥，防備職責的軍隊。火星網絡管轄下的電腦軍，受到火星政府的指揮。

電腦刑務所（サイバージェイル）CYBER JAIL：

拘留終身監禁重犯的網內特殊刑務所。服役中的犯人是不被允許RISE，他要一直被監禁直至肉體的機能停止。

CYBER NET（サイバーネット）：

電腦空間的一般名。分類上計有公共的JUSTICE NET、被閉鎖的HISTORY NET；ZAHINELL會社管理的CULTURE NET、JUSTICE NET和BUSINESS NET；管理者不明的地下網絡RELLIVE NET和RESORT NET。

VACCINE BULLET（ワクチンブリット）：

輸入了初期疫苗程式的普通子彈。它能凍結病毒入侵組織的ASSESS電路，再將凍結了的組織切凍就能停止病毒的活動。

PARASITE-VIRUS（パラサイトウィルス）：

正式名稱是火星CN-P3型。感染力、感染路徑、潛伏期一切不明。致死率100%的殺人電腦病毒。症狀是精神錯亂伴隨狂暴化和肉體構成數據的異常，並獲得驚異的再生和回復能力。

NUREMBERG（ニュルブルグ）INCIDENT：

宇宙船NUREMBERG號利用電腦空間進行實驗而引起的慘劇。實驗目的是想了解在宇宙間飛行的船上實行電腦空間實驗的效果。實驗是基於麥樂頓博士的應用理論，而由ZAHINELL會社計劃實行。結果這次實驗招致全部78名乘客腦死亡的慘事。根據ZAHINELL會社的分析和火星政府的調查委員會報告顯示，均一致認為起因是麥樂頓博士所私自追加的SIDE PROGRAM曾引起致命的SYSTEM ERROR。而麥樂頓博士則被判有罪。

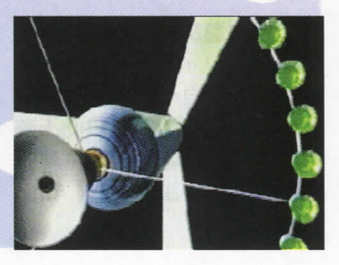
火星地球化計劃MARS TERRAFOMING PROGRAM：



計劃目的是希望人類可以在沒有宇宙服的情況下都能適應火星的環境。現在火星必要改造的項目包括溫度和大氣成份的變化。為了完成這龐大的改造計劃，予計還需要數世紀的歲月，現在已經有了惑星全體水準的改造方案。

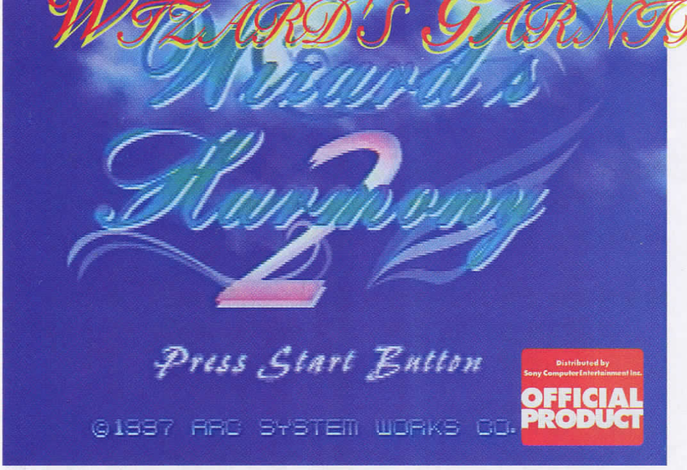
衛星殖民地LEMURA：

二重甜心圈型的太空殖民地，可說是火星的人造衛星。火星移民前作為宇宙船的中途港，由於顯著的設施老化問題，予定於數年後便會被封鎖。





WIZARD'S GARNIBT 2 演奏魔的動人旋律



路法斯＝志安（《WIZARD'S HARMONY》的主角）幾經辛苦，才能將冒險者培育學校內的WIZARD ACADEMY搞得有聲有色。好景不常，五年後，因為召喚魔法實驗的失敗，WIZARD ACADEMY 的部員現在只剩下身為部長的志安。面臨被學生會解散的WIZARD ACADEMY，如果能完成學生會所開出的條件，才會有繼續存在的機會。其一是要在新學期前招收至少六名新會員；其二是要在一年三度的魔導技術檢定中，每一位會員都能取得一定程度的成績。從此揭開志安勞碌坎坷命途的序幕。



登場人物介紹

遊戲中能夠成為學員的人數，計有女性八人和男性七人合共十五人。今集角色的種類較多，每位人物看上去都有很濃厚的幻想色彩。相信每位玩者都能從中找出自己喜愛的角色，但是玩一次是肯定沒可能玩齊遊戲內的所有事件的，不知各位有沒有根性用別的角色把遊戲從頭玩一次呢？

主角志安（シオン＝シェルナーグ）：WIZARD'S ACADEMY的唯一部員，為招收新會員、為完成學生會所開出的條件、為復興ACADEMY會員都能取得一定程度的成積的偉大理想而四處奔波。



很會撒嬌的有翼人迪花（ティーファ＝クローゼン）：很會說話，很會嗲人的有翼族女子。多得如斯特技她常能將所有麻煩事都推給其他人然後本身逍遙自在。喜歡流行和甜的東西，有稱呼自己做「迪花」而絕不用「我」的怪癖。魔法水準很低。

自我中心的任性姑娘天亞娜（ティアナ＝クロイッ）：有着以為世界都第她而轉的自我中心思想。雖然對別人採取高傲的態度人又任性，令人意外地她居然會坦白地向人認錯。



視書為友的文弱少女露花美亞（ルフィミア＝クリステンセン）：自小便體弱多病，而終日與書本為伍。因此不曉得和其他人相處之道，魔法方面有很高的造詣。



信仰心特高的青年路古斯（ルークス＝ルナシオン）：很有教養處事認真的青年。由於父親是神官的關係他本身也很虔誠，但半強迫性地向人傳教就有點…。所以他對惡魔和召喚魔法極之厭惡，簡直是敬而遠之。





值得信賴的姐姐型女性（バディア＝フレアルージュ）：最大特徵是使用男性化的用語，算是很可靠的姐姐型女性，她本身對其他人也很照顧周到，而周圍的人對她也很有好感。興趣是製作糕點。



愛煮飯仔的狼忍者（ガイル＝ライフーガ）：說話語氣很像古代武士，不要以為他是只會修行去磨練忍者技能的傢伙，他原來是很喜愛煮飯仔的。基本上做事粗極大葉，但對於細微的古怪地方即能發揮其獨有的觀察力。雖然為人不錯但不知為何總是惡運纏身的。



外表奢華可愛的男子RAY（レイ＝クラウス）：女性化的外表加上奢華的衣裝很易令人誤會他是一名女子。他本人對這些多少也有點介意。





行動派的灑脫青年傑斯（キース=カーロック）：他爽朗的性格和其他人都很夾得來。是行事前不經深思熟慮的行動派（要他深思熟慮可能是件苦差）。喜歡跟強大的對手交手，永遠守着「有恩必還、有仇必報」的教條。



老實不客氣的半魔族青年鏡幽魔：身體混有一半惡魔之血，一開口總是說着帶刺的話。不過其實他的性格也不那麼壞，至少對生病的妹妹也很溫柔。興趣是藥品的調較，用藥的能手。

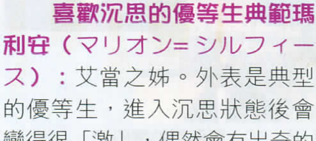


充滿正義感的妖精族青年艾雲（エルウイン=ガーサイド）：長而尖的耳是妖精族的特徵。具強烈的正義感，就算是幾微不足道的壞事都逃不過他熱血的目光。為了正義他可以不擇手段（是不是很矛盾呢？）。若發現自己所認定的對手，會不惜任何代價去和他一較高下。



說趣怪關西口音的魔法狂熱者米麗亞（ミネア=キャンベル）：說關西話的魔法狂女子。話雖如此，由於魔法力與知識息息相關，搞得她現在瓣瓣都半桶水。喜愛作弄人。





溫室中長大的千金小姐飛鳥瞳：生活無憂不識世面的千金小姐。說話的口調很像《心跳回憶》中的古式×××那般慢條斯理，聽眾需要很大的耐性。性格溫柔而率直，幾乎不會發怒。很適合穿夏日祭的日式浴衣。



寧愛孤獨的獨行俠艾當（アースト=シルフィース）：不愛和他人接觸，經常獨斷獨行的青年。為人沈靜，永遠都是一副不高興的樣子。和瑪麗安是姊弟關係。



一望而知很「激」的貓女路美娜（ルミナ=ティンカーベル）：說話口齒不清的貓女。很害怕恐怖的東西，對初見面的人會有很強的警戒心。相反只要跟她熟稔了她便會痴纏不休。總之就是很像貓的性格，也像貓一樣惹人疼惜。



喜歡沉思的優等生典範瑪利安（マリオン=シルフィース）：艾當之姊。外表是典型的優等生，進入沉思狀態後會變得很「激」，偶然會有出奇的行動。幾時都這樣擔心弟弟的事。



遊戲流程

和上集一樣，玩者第一件要做的事就是招收會員了。在五日內，主角要在校園中物色對象，上午和下午各有一次機會，至於能否成功，就要看看各位在三選一問題中的表現了。招收了新會員後就要為他們和主角編排日程表了，編排是記得要顧及每位會員的相性關係。另外WIZARD'S NET和街頭的情報也可以作為計劃日程的參考。



■怎樣討好她呢？



■編排日程中

校園地圖





ETC
製造商：PIONEER LDC　發售日：預定97年冬季
售價：價格未定　記憶：未定
MEM
PlayStation

NOeL～La neige～

續報！交談式戀愛模擬遊戲之續編

因「雪」之名

在上期《遊戲誌》中，我們已介紹過此遊戲的特色、變更點、人物設定和世界觀，然而今次則會主要介紹該遊戲的新公開OPENING動畫、會話系統以及其他角色的畫面。另外，遊戲廠商亦正式公布了其遊戲的確定標題，名為《NOeL～La neige～》，若有留意過往《遊戲誌》，又不善忘的話，相信都會記得在介紹此遊戲前作時已解釋過「NOeL」在法文的意思解作聖誕節，但大家又知不知道「La neige」有什麼意思呢？原來此名詞在法文中有解作雪的意思，令人更能感受到聖誕節日中的愛情故事之氣紛。

OPENING 介紹

「概略」

2014年的冬天，鎌倉車站前柚實在獨個兒等待。
另一方面，涼和千紗都正趕及她們所乘搭的巴士之預定出發時間……
巴士往那裏？難道是與你約會嗎？


■柚實等待之表情


■看着腕錶，但涼和千紗都仍遲遲未到


■涼，邊跑邊抱着沈重的雪橇


■焦急的千紗都乘着由其弟所駕的單車


■跑近柚實的涼


■跑近柚實的千紗都


■巴士上的3人

初次公開！涼．千紗都的畫面相

與上次介紹柚實一樣，涼和千紗都的狀況畫面對應設定亦是與前作有所不同。




■涼的通常會話畫面


■千紗都的通常會話畫面

SYSTEM 介紹～與前作之比較～

A.POOL WINDOW

與前作一樣，話題球儲存於會話池內，最多能同時儲存32個，在特定的場合，電腦會在保留的話題球中隨機消取。

B.話題球

與前作有所不同，會直接顯現於話題池中。另外，話題球會因應各人物而有不同顏色，更能一目了然識別那是誰人、何事的話題球，以簡略的對白表示。

C.前作沒有的新設定ICON

今集POOL WINDOW新追加的ICON，分別表示YES、NO、ETC.和DELET四項選擇，這種以意思表現的ICON，稱為「意思表現SYSTEM」。

D.現在使用中的話題球

移往輸入話題球的地方

E.現在的時間表示

「VISUAL PHONE」畫面





人物介紹

西歷2014年，我的生活與眼前聖誕的改變……

～出生於舊式家庭的千金～橘 柚實

本編的女主角，玩者最好開始的對像。

出生日期：1996年4月23日（白羊座）
年齡：18歲
血型：B型
身高：165cm
體重：52kg
SIZE：B 84cm · W 58cm · H 85cm
家庭成員：父、母和妹的4人家庭
學校名：縣立秋華高校

◆性格／興趣／其他
· 聰明可愛
· 任何事亦比較顯得自我
· 對於聽到別人的說話表現平靜，有少許反應遲鈍
· 並不習慣家中冷清
· 行事不成功，就不會罷手
· 以聽和理解來解決煩惱
· 興趣是茶道
· 有自己的衣著習慣
· 喜歡甜的和意式食品（洋食系），辣的食物則不太擅長
· 喜歡拉麵（3人共通）



～冷驕的美麗少女～碧川 涼

像學校千金的美少女，是有名的成熟美人，但並不擅長與男性交談。

出生日期：1996年12月8日（蛇夫座）
年齡：18歲
血型：A型
身高：170cm
體重：53kg
SIZE：B 82cm · W 58cm · H 84cm
家庭成員：父、母和兄的4人家庭
學校名：私立總光女學院付屬高校

◆性格／興趣／其他
· 堅持「我行我素」的信念
· 能夠冷靜判斷事物，但只限於第三者的事，反之對自己的事則完全不能。
· 早睡早起
· 喜歡拉麵、討厭吵嚷
· 喜歡日本菜和辛辣之物

～以藝術家為目標的造酒屋少女～門倉 千紗都

感受性高，為人思考纖細。

出生日期：1996年4月17日（雙魚座）
年齡：18歲
血型：O型
身高：158cm
體重：47kg
SIZE：B 86cm · W 59cm · H 87cm
家庭成員：父、母、弟和祖父的5人家庭
學校名：縣立秋華高校



◆性格／興趣／其他
· 不能自我克制感情表現
· 表情有着各種不同的變化
· 情緒不滿時表情會完全顯露出來
· 喜歡美術、動畫和妖怪等事物，一旦有靈感作為題材的話便不會放過
· 對文藝復興中期的繪畫有着濃厚興趣
· 夜睡晚起
· 經常架着單車
· 戴 BERET 帽
· 喜歡拉麵（3人共通）

前作畫面



I.話題球的構圖和顏色與內容沒有關係亦不能確認簡略的對白是誰人之話題球。
II.前作所儲存的話題球

意思表現 SYSTEM

以往，話題球只能輸送出角色的話題，而今集新追加YES/NO/ ?（ETC.）等ICON，使玩者不置於被動狀態，更具會話的臨場感。然而，各基本ICON有着影嚮會題球的作用，以及直接影嚮特殊事情的發生。

· YES：「是」、「喜歡」、「肯首」等肯定的想法意思表現時使用
· NO：「否」、「討厭」、「搖頭」等否定的想法意思表現時使用
· ETC.：對於以上事物並沒有意思表現時使用（例：聽到「喜歡拉麵嗎？」時，不喜歡亦不討厭的情況）

模擬會話

上述以簡單地介紹了新會話SYSTEM，現在則具體說明其模擬會話的狀況。



1）連接VISUAL PHONE後，新的會題球便會出現
「晚安！久違了，因為直至昨天亦有測驗。」



2）首先話題球的內容會因應情況而改變，有着「測驗」和「科目」的選項，當選擇「測驗」後，就會馬上進行關於「測驗」的話題



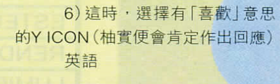
測驗
3）選擇「測驗」的話題球往右下移動



4）柚實便會對話題球發出回應，繼而選擇「科目」的話題球
科目
「是呀！雖然不曉得結果是怎樣，但我已盡了最大的努力。」



5）輸入「科目」的話題，今次則會由柚實提出發問
「數學與英文，我比較喜歡英文這科目，你喜歡英文嗎？」

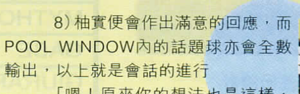


6）這時，選擇有「喜歡」意思的Y ICON（柚實便會肯定作出回應）
英語



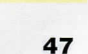


7）話題球會在畫面上經由Y ICON往POINT移動



8）柚實便會作出滿意的回應，而POOL WINDOW內的話題球亦會全數輸出，以上就是會話的進行
「嗯！原來你的想法也是這樣，那麼，我們真是投緣呢！」









J-LEAGUE 創造職業球會2

新作研究會正式招收會員

由夏季等到秋季，《J-LEAGUE創造職業球會2》又再改期，定於11月20日登場。各位對上一集甚有研究、或對今集極感興趣的朋友，不妨在遊戲推出之前，邀請你一齊參與這個新球會的研究之旅。應該是時候開始了，大家準備好未？哨子一響，KICK OFF！

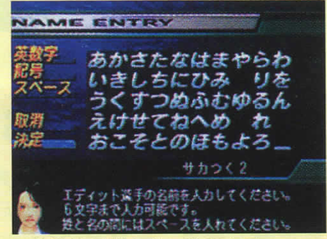


LET's MAKE J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！2

新開始、新名字

進入標題畫面，MENU會出現三項選擇，分別為GAME START、PASSWORD VS及OPTIONS，內容大致上與前作相同。正式開始後，選NEW GAME便可輸入名字，同樣能夠使用漢字，始終看到自己名字總是最有親切感的。

■選NEW GAME便可輸入名字



■能夠使用漢字外，數字亦可

CLUB SELECT

名字對於一個球會來說實在非常重要，不可馬虎了事。在今次遊戲中，可使用的球會名稱大大增加一倍，前作是20個名字，今回則有40個。球衣亦增加至3款，可分開8個不同部份來設計。下列會公開所有新名字及其意思供各位參考。

名字	意思
SFIDA	挑戰
STOLZ	自誇
RAFALE	疾風
FORTE	強
SALIRE	節節上升
AURORA	黎明
AVANZARE	前進
TIGRE	猛虎
GALEOS	鯊魚
IRIS	彩虹
FL TORO	鬥牛
ESTELAR	如天上繁星
RENDIR	不氣餒
LUMIERE	光
VALENTIA	勇氣
PLAISIR	快樂
MYTHOS	神話
GABE	天賦之才
GIURARE	誓言
FELIZ	幸運



■球衣可分開不同部份設計

NEW HOMETOWN



■地區多達1229處

在《J-LEAGUE創造職業球會2》中，選擇可建立球會大本營地區多達1229處，完全遍佈日本全地域。前作未有的地區於今集大量追加，包括伊豆、奄美、東京23區等地，不同地域對球會的財政收入構成嚴重影響，要謹慎選擇。



■劃分了東京23區



■不同地域對球會收入構成影響

多多贊助

贊助商對於球會來說，可算是一財政支柱。而且在各方面都有不同的支持，資訊上、房地產投資……都有著多方面的影響。今次球會最多可與10家贊助商簽約，如不能達成目標，甚至違反協定，都足以要付上高額的賠償，實在不能亂來。

■球會是需要大量金額去維持的



■違反協定的話……



■要付上高額的賠償金額

安排日程



■有各種的事件隨時出現

通常在每一球季的日程內，都會包括練習、出外參賽、當然還要適當的休息時間，好讓各球員養精速鋭，到出賽時自然會有好表現。而四年一度的世界杯外圍賽更需要有充足準備，有計劃地安排球員各項活動，是成功球會的重要一環。


■可安排友隊進行練習賽


■代表日本出賽世界杯

投資有學問

除了比賽以外，還要懂得不同的投資方法，幫球會賺取更多的金錢。在《J-LEAGUE創造職業球會2》中，新增了「地產投資」一項，全是金融與不動產的投資。而體育館增設得更有規模，停車場、球會專賣店一應俱全。


■初期發展，自然要賺取更多金錢


■體育館可增設不同商號


■金融與不動產的投資

秘書小姐，美貌與智慧並重

在前作中的秘書小姐只有一位，今次新作中卻增加至三位。而每位秘書小姐的能力都完全相同，在遊戲開始時就要揀定，選了以後就不可改變，足足要對幾十年，所以必須小心按各人不同「長處」而擇，下面是三位秘書小姐的簡介。

立花惠美

PROFILE
出生地：神奈川縣
出生日期：7月7日
血型：O型
身高：164CM
BWH：84／59／87
興趣：烹飪、騎馬、看電影



竹中美保

PROFILE
出生地：長崎縣
出生日期：12月23日
血型：B型
身高：161CM
BWH：81／58／84
興趣：滑雪、登山

MACHIDA TOREISHI



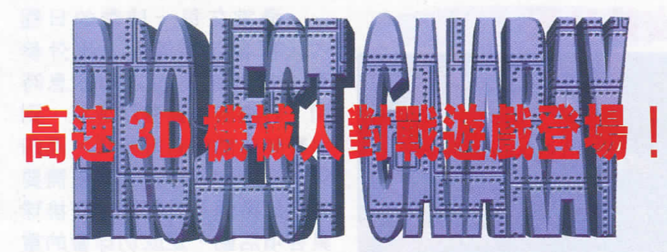
PROFILE
出生地：西班牙
出生日期：4月24日
血型：A型
身高：173CM
BWH：92／63／94
興趣：空中滑翔、攝影











高速3D機械人對戰遊戲登場！

相信不少PlayStation玩家都期待着一隻高速3D機械人對戰遊戲出現，而在10月這個願望便可能成真，因為一隻玩法非常類似的遊戲將會出現，這就是現在要為大家介紹的《PROJECT GAIARA》了！

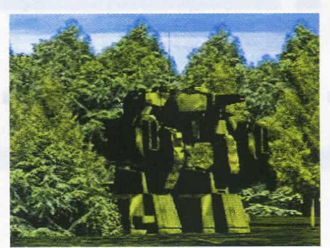
ACT　製造商：翔泳社　發售日：10月發售(預定)　售價：5800日圓　容量：CD-ROM
記憶：1BLOCK　備註：對應ANALOG控制桿、ANALOG CONTROLLER
2P　MEM　PlayStation

OPENING有如電影一樣~~



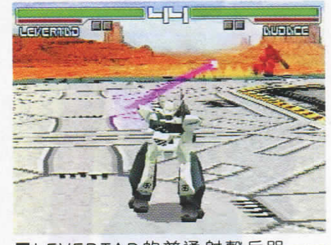






多種攻擊方式

每一部登場的NEURON CAREER均裝備了多種武器，包括格鬥用武器，兩種普通射擊兵器和需要POWER全滿時才可使用的SPICEAL ATTACK。而在DASH狀態下使用的普通射擊兵器是和平時不同的。



■LEVERTAD的普通射擊兵器——BEAM RAIEF(光能步槍)



■LEVERTAD的輔助兵器——HYPER BOMB



■戰鬥畫面，留意HP下的是POWER棒

共通特殊技——回旋斬

基本上每一部機均有兩種格鬥攻擊，在近距離時便會自動由射擊兵器變成格鬥攻擊，而在這時更可使用特殊操作，令自機高速繞到敵人身後作出斬擊——回旋斬(俗稱：兜背斧！)。此外遊戲中亦可作出各種取消技。



■開始時是在敵人左前方，這時對方剛投出一枚手榴彈……



■留意已高速移動到敵人後方……



■回旋斬成功命中！手榴彈在這時才爆！



一發逆轉——SPICEAL ATTACK

在蹲下時可儲POWER(HP下短的那條)，若儲滿了便可使用一次破壞力超強的SPICEAL ATTACK！基本上每一部機均不同，但就有空中和地上各一招，空中使用會變成突進技，地上則會是強化射擊技。



■SUMMERSET ATTACK！「腳刀」？！



■PATRIOT ATTACK！「愛國者攻擊」？！



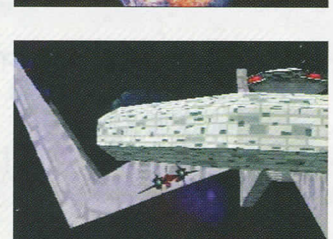
■BLASTER RIEF MAXIUMPOWER(假名)，SHOT！

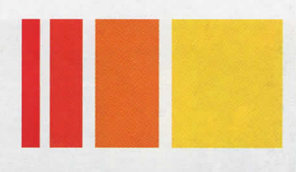
註：有興趣的話可以到這個官方網頁看看http://www.shoeisha.co.jp/enter/gaiaray/top.html

＊全部畫面均為開發中畫面









STARBORDERS

又是外星人的陰謀!!

太陽系各大惑星資源，於數月前被來自外邦的惑星「TERRA」所佔據，於是，與太陽最接近的沙漠惑星「OUTPOST#13」準備聯合各大惑星，密謀進行絕地大反攻。豈料消息不幸外洩，行動遭「TERRA」發現，結果派出數目龐大的艦隊，準備一舉殲滅「OUTPOST#13」。而宇宙戰機「LOST HOPE」，就肩負起拯救的使命，誓要在外星人進攻之前，阻止其毀滅「OUTPOST#13」行動，而太陽系的最後希望就衹有寄託在「LOST HOPE」身上……



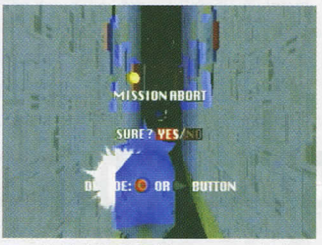
STEP BY STEP 基地擊破！



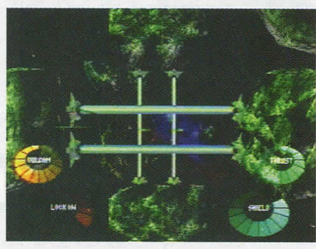
■1.進入遊戲後，除「OUTPOST#13」以外，可以向任何敵方惑星進行攻擊。距離分為綠線（短距離）、黃線（中距離）及紅線（長距離）三種表示。



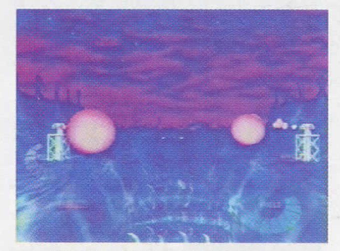
■2.正式開戰，可以按「□」開火，按「×」則為LOCK ON LASER，「R1」是作加速之用，當「THRUST」不足時就不能使用。



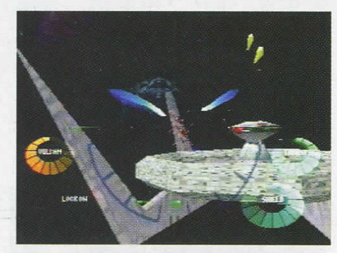
■3.遊戲中途時可按START來暫停，若想脫離戰線，只需在暫停時選擇ABORT，再次確認就行。之後可以重新選擇進攻惑星，而SAVE依然會在。



■4.遊戲中某些部份分明是為難玩者的，經常會因撞山、撞柱或撞牆而弄得傷痕累累。嘗試將標靶移向空隙位置，就會過得容易一點了，試試看。



■5.當遇襲或碰撞時機體會受損，不過很快會自動回復。但受損情形太嚴重，畫面左上角就會顯示機體被破壞的部份，防禦力自然相對減低了。



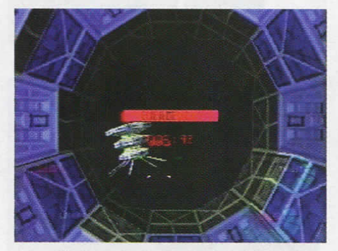
■6.要向敵方基地進攻了，首先要破壞的是防衛系統，只須將基地外的八個炮台炸毀就行。而緊按「←」或「→」亦可將敵方攻擊全數避開。



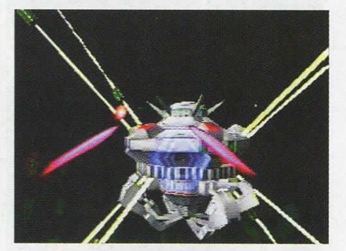
■7.成功破壞防衛系統後，就會進入基地核心部份。要在限時之內摧毀BOSS及成功脫出，任務便可完成。適當使用「R1」來加速，可節省不少時間。



■8.當進入基地後，畫面右上角是會有剩餘的時間顯示。與BOSS對戰時，要先擊破外邊的四個炮台，最後才可直接向核心部份開火。



■9.倘若不能在限定時間以內摧毀BOSS，或者成功摧毀BOSS但未能及時逃出，基地就會爆炸，而結局亦只得一個——GAME OVER。



■10.緊按「×」將標靶指向目標LOCK ON，再放開「×」就可發射LOCK ON LASER。而在LOCK ON時出現的藍色六角形，就是BOSS的弱點了。



■11.對付地面的基地要留意，雖沒有時間限制，但要先攻其四周十數個炮台，全部摧毀後才可攻擊核心，不然怎樣狂攻都是不會奏效的。



■12.任務完成後於EVALUATION出現整體評價及LEVEL UP。只要在敵方到達「OUTPOST#13」前殲滅所有艦隊或奪回「TERRA」主權者為最後勝利。



LETHAL ENFORCERS I & II

STG | 2P | MEM

製造商：KONAMI 售價：——
記憶：2 BLOCKS

PlayStation

射擊遊戲其實並不一定是那些「打飛機」的遊戲，就如近期推出的《TIME CRISIS》便是一個非常好的例子，同樣是KONAMI的出品，不過，《LETHAL ENFORCERS I & II》便遲了一點兒了，不過，這集了兩隻遊戲的版本卻又似乎是下了一些心機去完成的呢！

比街機版更出色的演繹

相信如果喜歡射擊遊戲的玩家們一定會接觸過《LETHAL ENFORCERS》這遊戲的，因為這亦可以說是在舊世代之中頗為著名的遊戲作品，亦是早期用「鎗」來玩的遊戲之一。

這次推出的《LETHAL ENFORCERS I & II》期本上可以說是完全的將街機移植到家用機之上，不過，這移植版其實是比街機版更加出色的，因為在《LETHAL ENFORCERS I & II》之中，不少的事物也是比街機時代的更加仔細，例如在遊戲之中多了一些精采的佈景和一些本來在街機版之中沒有的「途人」，使遊戲的難度和可玩性增了不少。



這個是本來沒有的途人……



牛也會出聲的，真有趣。

《LETHAL ENFORCERS I》

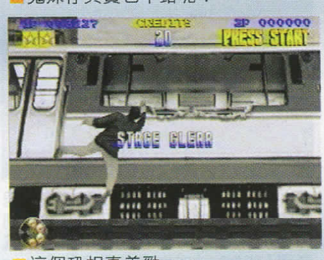
《LETHAL ENFORCERS I》大致上和以前的沒有多大分別但這個PlayStation的版本是非常的「與別不同」，如果大家有留意的話，便會留意到遊戲之中的一些人物是改變了的，例如在中華街之中的穿深紅色旗袍的中國女性已經不存在了，因為這次出現的是一個「鬼妹」，而且，這PlayStation版不會像「超任版」般差，子彈打在牆上是會留有彈痕的，而且彈痕的大小是取決於使用的是那一種鎗，非常具真實感。除此之外，在版面之中增加了的「途人」實在是非常的茌處理，玩者亦要小心；最後，這版本的特色之處便是BOSS死時的「死相」和「超任版」是有所分別的，大家不妨留意一下。



鬼妹仔其實也不錯呢！



四處也是彈痕，真精采！



這個恐相真差勁……

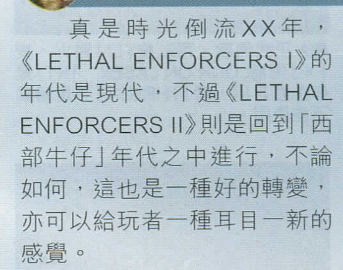


為會有這麼多人的……

《LETHAL ENFORCERS II》

真是時光倒流XX年，《LETHAL ENFORCERS I》的年代是現代，不過《LETHAL ENFORCERS II》則是回到「西部牛仔」年代之中進行，不論如何，這也是一種好的轉變，亦可以給玩者一種耳目一新的感覺。

在遊戲之中，玩者是一位警長，不過，敵人的數量實在是非常驚人，只要玩者稍一不留神，便會給敵人打中，對比起《I》、《II》的遊戲是比前者爽朗，因為每個STAGE的長度也是非常的短，所以玩者亦不會如玩《I》般的容易疲倦，然而，由於敵人的出現和開鎗速度實在太快了，所以如果沒有2P的話，基本上是一定會給敵人打中的。





敵人的速度快得可憐，怎辦……



水桶之中是有水的，相當逼真。



這似乎是最易打的一版了。



30個CREDITX，話咁快就爆機！



KONAMI的3D格鬥遊戲歷史由此開始！



KONAMI最強基版——「COBRA」



由KONAMI和IBM公司共同開發的新遊戲基板「COBRA」，由於採用了POWER PC 603e作為主CPU，以每秒鐘處理100萬個多邊形為基本，加上強勁的3D CG系統表現，其實力絕對能與SEGA的MODEL 3並列。然而KONAMI初次涉足製造業務用街機3D格鬥遊戲，對於這方面的經驗可能會頗為貧乏，但其效果表現絕不遜於任何同類型的格鬥遊戲。



遊戲特色

遊戲中共有8位角色供選擇，每位角色均能自由選擇角色的操作。由於使用到COBRA基板的能力，遊戲裏的人物角色其MOTION SPEED會繼而增加至1.8倍，造出前所未有的效果表現，令人物速度和流暢度大大提昇。另外在作戰系統中會加入「必殺絕招技」，但真正用途則仍未明朗（這點會稍後公布）。以遊戲現在80%的開發度而言，效果的確是非常出色，而遊戲仍在進行調較和開發，亦有更多新機能並未公開，令人更期待日後的續報！





■新舊畫面和速度的比較



■BEST PLAYERS AI對戰MODE





■必殺絕招技

故事簡介

在世界各地正開始盛行國際性的綜合武術比賽，由於得到世界各國的武術團體協助，舉辦異種格鬥技大賽再不是一件難事，然而參加這大賽的選手都是來自世界各地有名的武道家和武術代表。要在這世界大賽中出賽，選手必須要在各圈的予賽中勝出，但在亞洲區武術抽籤會裏，大會卻給予所有武道家參加的權利，令它便變成了一個有前所未有的新模式之異種格鬥比賽。在各種不同武術聚首一堂的異種格鬥技大賽裏，形式畢竟會成為比賽之中的障礙，因此由各國武術代表團所組成的組織MACO以側重實戰作為方針，在自由發揮的形式下，使比賽更具靈活性。



新世紀GPX サイバーフォーミュラ CYBER FORMULA SAGA EXTREME SPEED

動畫和遊戲這兩個媒體本來是完全不同的，不過在這些年來，已起了十分大的變化了，這兩個本來完全同的媒已開始混和起來了，而同一作品在不同媒體出現的機會亦大為增加，現在，《CYBER FORMULA SAGA》亦跳出了OVA的框框，躍進了PlayStation的世界之中。

RAC
製造商：VAP　發售日期：預定97年12月發售
售價：5800日圓 記憶：未定
PlayStation

《CYBER FORMULA》這個名字相信對於香港的動畫迷來説絕對不會陌生，這次由製作OVA的工司VAP親自製作這遊戲，相信對於各位來説一定是會有非常大的期望。

這次在PlayStation之中推出的《CYBER FORMULA SAGA~EXTREME SPEED~》的遊戲故事背景是參照OVA作品《CYBER FORMULA SAGA》，所以就連人物設計和賽車的設計也是依照這套作品的，這套作品的賽車設計是由非常著名的「河森正治」先生負責的，這可説是這作品的其中一個大賣點。

遊戲特色

在PlayStation推出的賽車遊戲，當然是以「多邊形」來掛帥，這隻《CYBER FORMULA SAGA~EXTREME SPEED~》亦不例外，遊戲之中，玩者可以使用的賽車實在多得很，基本上在整套作品中的所有車也能使用，大家喜歡哪一部賽車呢？



主要登場人物簡介

スゴウグランプリ（菅生車隊）


風見隼人
(HAYATO KAZAMI)


安狄．基頓
(HENRI CLAYTON)

アオイ ZIP（青井車隊）


加賀
(BLEED KAGA)



菲路
(PHILL FRITZ)

ウニオンセイバー（聯合車隊）


新条直輝
(NAOKI SHINJYO)

加魯．蘭度
(KARL LICHTER RANDOLL)

ミッシングリンク


布荷路
(EDELHI BOOTSVORZ)


里奧
(LEON EARNHEARDT)

シュトルムツェンダー（疾風車隊）


積奇．高狄安
(JACKIE GUDELHIAN)


法蘭．哈魯
(FRANZ HEINEL)



一級方程式絕對是賽車運動中的最高級別。於整隊車隊的緊密合作下，身處前線的車手以極限的速度在賽道飛馳。同時由於賽事的高度危險性，故各車手均遵守着以安全優先的原則，以紳士的精神比併。至於在秋天推出的《FORMULA 1 97》中，各玩家便可嘗試締造歷史的滋味。

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

RAC　製造商：SCEI　售價：5800日圓　容量：CD-ROM
發售日：97年秋（預定）　記憶：1 BLOCK
2P  PlayStation

兩種模式選擇

模式上遊戲有ARCADE及GRAND PRIX供選擇。GRAND PRIX是要完成整季賽事，以奪得世界冠軍為目標，可說是攻略模式。至於ARCADE則純綷進行單項賽事，可說是練習模式。



OPTION

於比賽進行中途，玩者除可像一般的賽車遊戲按START暫停遊戲及以此決定退出賽事外，更可以進入OPTION可作出SCREEN、DISPLAY、SOUND及ABANDON的調教。



ARCADE MODE

於ARCADE模式中，玩者除可作一般進行外，亦可選擇自行挑戰時間的TIME ATTACK。至於在選擇上，遊戲便分為易、中及難選擇，不同級別有不同的車隊選擇，同時有可選擇不同的賽道。







視點切換

視點切換可說已是賽車遊戲的「指定動作」，剩下來的分別相信便只有有多少個視點給玩者選擇。至於在遊戲中玩者便共有六種視點選擇切換，單是主觀視點便有兩個，可說絕對能迎合不同玩家的習慣。







以96年資料作基點

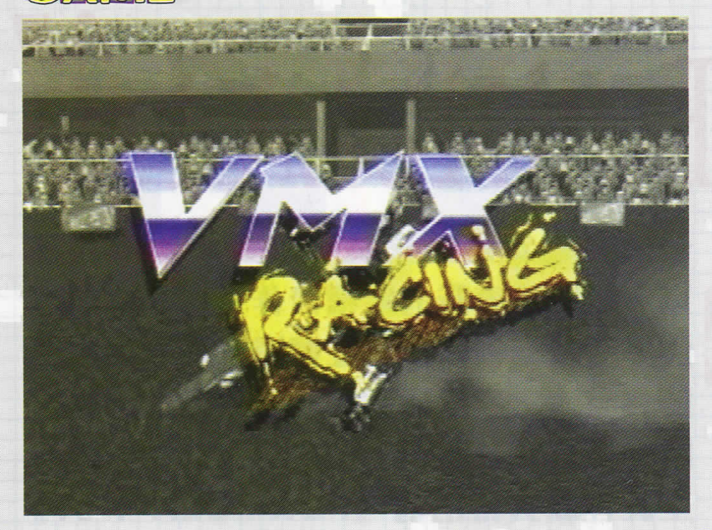
此遊戲的最大特色便是不論車隊及賽車等均是真賽資料。此外遊戲中更會有事件發生令資料由96年轉變為97年，不知圖中的飛箭車隊（ARROWS）會否進化成現在的保魯士車隊呢？



真實的贊助商

除車隊、車手及賽車的資料以真實的資料作藍本外，遊戲中的賽道及賽道上的廣告贊助商原來也取材自真實資料，因此在比賽時玩者可看到大量熟口熟面的廣告牌，令進行遊戲時的臨場感大增。





越野電單車賽可是一有別於一般的電單車比賽，比賽中車手除要以最短時間完成賽事外，更要以高度的技術克服惡劣的地形，故相對危險性也較高，同時亦深受愛好刺激的美國人歡迎。而於《VMX RACING》中，玩家便可在安全及舒適的環境下一嘗越野群英的滋味。

RAC | 2P
製造商：PIE
容量：CD-ROM
PlayStation

動感十足的開場片段



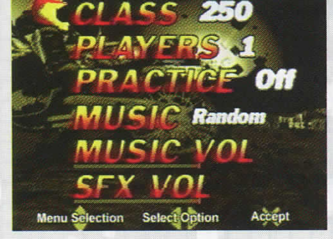





OPTION



於OPTION中，除一般選項外，玩者更可轉換賽事的級別的，而選擇便有125cc及250cc級別，兩者於馬力上可是截然不同的。此外亦在選擇在比賽前有沒有排位賽及二人對戰事的畫面選擇。



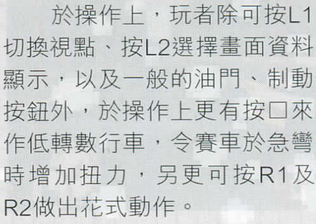
車手選擇



除賽道選擇外，遊戲亦有四名車手供玩者選擇。由於每名車手也屬不同的車隊，故車手的戰車及服裝也完全不同，此外其特性也有所分別。而遊戲中玩者便要選擇最適合自己風格的車手作賽。



遊戲的操作



於操作上，玩者除可按L1切換視點、按L2選擇畫面資料顯示，以及一般的油門、制動按鈕外，於操作上更有按□來作低轉數行車，令賽車於急彎時增加扭力，另更可按R1及R2做出花式動作。



花式表演



這設定的出現，大概是受了極限運動的影響吧。於賽事中，當賽車於斜坡跳起前，玩者便可先緊按R1或R2，當賽車身處半空時便可按方向桿做出一些花式動作，同時更會傳來一些喝采聲。



賽道選擇



於賽道選擇上，遊戲便有六條賽道選擇，而且當進勝出賽事後，同一條賽道更有不同的級別選擇，可說挑戰性十足。至於在賽道便分為以天然環境為賽道的戶外賽及以人工製造地形的室內場。



二人對戰

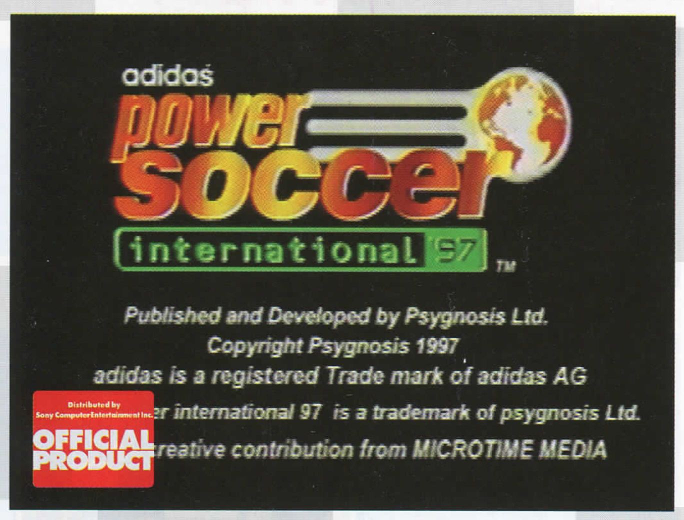


正如上文所說，遊戲除可一人進行外亦可作二人對戰的。此外，玩者更可在OPTION中選擇比賽畫面以左右分割或上下分割顯示。至於在設定方面，玩者亦可隨意選擇不同的車手及賽道作賽。





ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL' 97



射呀射，射他吧！

《ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL' 97》的特色真是十隻手指都數不完，雖然遊戲設定了多個選項，但是對一般玩者來説絕不繁複，而且很易上手。對於喜歡歐洲足球隊的球迷來説，更是一款不容錯過的遊戲哩！



遊戲特色

本遊戲聲稱運用了全立體(FULL 3D)和動態捕捉(MOTION CAPTURE)的技術，使得遊戲的進行更加流暢(SMOOTH GAMEPLAY)。另外亦加入了球員的獨特踢法(SPECIAL MOVES)和新式的實況報導(NEW COMMENTARIES)，更有五個歐陸足球聯盟(5 EUROPEAN LEAGUES)、五十六隊國際隊伍(56 INTERNATIONAL TEAMS)、二十間頂級歐洲球會(20 TOP EURO CLUBS)和新的淘汰賽事(NEW TOURNAMENT EVENT)為賣點。

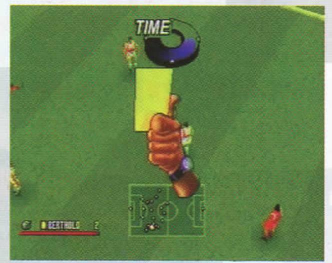
遊戲內容

一開始玩者可選擇FAIR PLAY的SIMULATION MODE和十足臨場感的ARCADE MODE。賽事方面則備有FRIENDLY MATCH、TOURNAMENT、SEASON、歐洲96、歐洲杯以及世界杯。

和其他一般足球一樣，玩者可以決定隊伍的陣式和戰略模式，不過稍有不同的是每位隊員都有條相信是能源棒的東西，所以玩者可能要顧及整體隊伍的疲勞度。這種考驗玩者策略的遊戲，當然亦都要求玩者控制球員的技巧(尤其是SPECIAL MOVE)。



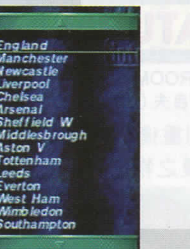
■SPECIAL MOVE一例



■黃牌一出，誰與爭鋒，要留意特大鏡頭的慢動作重播







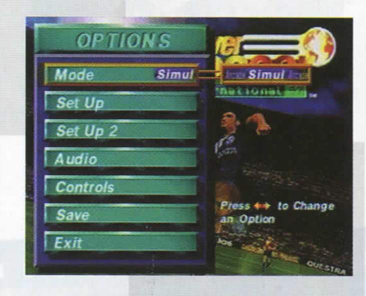








■且看隊伍陣容，注意現在只列出部分球隊名字











SLG | 製造商：DATAM POLYSTAR | 發售日期：預定9月發售
價格：5800日圓
MEM
SEGA SATURN

原画/ 三浦良夫（VISION WORKS）

去年夏天，她要遠赴彼國昇學，與你道別；然而半年後，她由遙遠的彼國歸來，再與你重逢。不錯！這就是《ROOMMATE～井上涼子～》之續編《～涼子in Summer Vacation～》的引子，與前作一樣，玩者需要與親人在他國的涼子同居（一星期咁多！），令久別重逢的倆人展開溫馨感人的夏之物語。

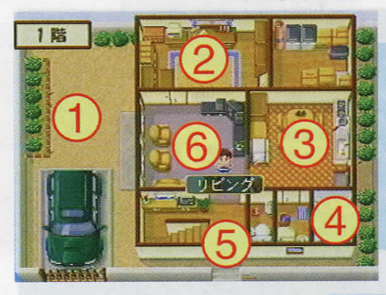


與涼子的七日

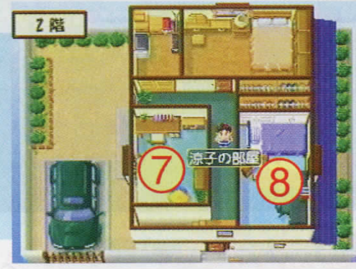
今集遊戲時間為期一週，雖然比前作所相處的時間為短，但相對7日中的故事會更為緊密。此外，由於時間是暑假夏休的關係，夜間活動的時間會更為寬鬆，從而使實際日間和夜間的特殊事情大幅增加，還有，今集亦新增與涼子約會和散步的選項，能在動物園和博物館等地方留下美麗的回憶！



我與涼子的家



■一樓
1）庭園
2）書房
3）廚房
4）洗面所
5）大門口
6）客廳



■二樓
7）涼子之房間
8）自己的房間

REAL TIME COMMUNICATION

前作以3D表現室內移動的效果，今集則2D效果作表現，令移動操作簡易方便。另外，遊戲亦會加進了與涼子一起唱歌的KARAOKE場景和供玩者娛樂的MINI GAME設備，使遊戲更加有趣。

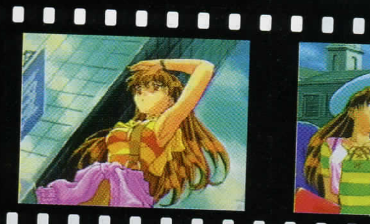


井上涼子自我介紹

出生日期：1979年1月4日
血型：O型
身高：158cm
體重：44kg（實際是……秘密）
SIZE：B 85cm・W 58cm・H 86cm
家庭成員：父、母和弟（還有愛犬）
興趣：讀書、音樂、喜歡種植盤栽





















插圖：甲斐智久



美少女寫真館

第四章 永倉惠美留

Sentimental Graffiti

センチメンタル グラフティ

身高：154CM

三圍：80、58、83CM

誕生日：7月20日

星座：巨蟹座

血型：B型

現居地：宮城縣仙台市

就讀學校：私立萌黃女子高校

所屬學部：組織超自然研究會，曾任部長

特別技能：分辨「惠美留語」、靈視（只是在沉思）、占卜（隨便獨斷的猜測）

擅長科目：理系各科

兼職：沒有

喜歡的東西／事情：有關超自然現象的書和故事

害怕的東西／事情：真正發生超自然現象

形象顏色：黃色

興趣：各種占卜、到傳說發生超自然現象的地方遊覽、電腦通信

性格特徵

基本上是個高興時會大笑、悲傷時會放聲哭的女孩子，感情表現很直接。她把自己那語調獨特並混入了很多不明發音的語言稱為「惠美留語」，可能由於她經常有驚人的想法和古怪的說話方式，加上喜歡到人家都不敢到的地方去遊玩，所以自少便很少朋友。家中有很多洋娃娃，她都替它們一一起名。雖然她為人愛幻想，但成績卻出奇的好。

邂逅經過

你和惠美留在小學4年級初次見面時，她就對你一見鍾情，還獨斷地稱你做「打令」，不過你也沒有拒絕她，還成為她少數的朋友。一次你們二人在小學的舊校舍遊玩時被關在舊校舍內，得一個在暗處發光的檸檬水瓶而得以找到出口。後來在你要搬家的時候，就和她一起把一些具紀念價值的東西放進那個檸檬水瓶內，埋在舊校舍的某個角落。

值得懷念的事與物

物件——以檸檬水瓶做的時間錦囊

地方——學校的舊校舍





初戀情人節



由平成十年(即1998年)的四月起，玩者便要飾演一名普通的高校二年級學生，以第三學年的情人節為限的約二年間，玩者要將其中一名認識的女子追到手。無論向女孩子求愛或要她們向你示愛，磨練自己男性的魅力是不可或缺的。玩者本身的行動，絕對會影響故事的流程和遊戲的結局，說不定會有意外的事件令你不能玩到三年級的情人節哩！

SLG　製造商：FAMILY SOFT　發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：1BLOCK
MEM　PlayStation

配角大起底

大原祐子篇

出現場所
三年級教室（第一年）、職員室、保健室

日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
定期 1	平成 10 年，7/10	——	——	文化、體力值有一定程度	測驗結果學年最高
定期 2	平成 10 年，8/27	——	——	無特別	泳池夏合宿
定期 3	平成 10 年，12/11	——	——	文化、體力值有一定程度	測驗結果學年最高
定期 4	平成 11 年，2/26	——	——	文化、體力值有一定程度	測驗結果學年最高
定期 5	平成 11 年，7/9	——	——	文化、體力值有一定程度	測驗結果學年最高
定期 6	平成 11 年，11/20	——	100	課外活動經驗值、運動力有一定程度	全國大會優勝（ED）
定期 7	平成 11 年，12/10	——	——	文化、體力值有一定程度	測驗結果學年最高

宇佐見小夜篇



日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	平成 11 年開始	平日	——	根性 200 或以上	邂逅小夜
不定期 2	無特別	平日	——	根性 210 或以上	給小夜禮物
不定期 3	無特別	平日	——	根性 220 或以上	看着新校舍孤獨的小夜
不定期 4	無特別	平日	——	根性 230 或以上	小夜為主角補鈕扣
不定期 5	無特別	平日	——	根性 240 或以上	和小夜在晚間的約會
不定期 6	無特別	平日	——	根性 250 或以上	從校エロ中知道小夜的秘密
不定期 7	無特別	平日	——	根性 260 或以上	窺看小夜的日記

加滕真紀子篇

出現場所
保健室

日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	各測驗後的平日	平日	——	測驗結果學年最高	天台上的談話
不定期 2	不定期 1 以後	平日	110	無特別	主角入院（選擇分歧）
不定期 3	不定期 2 以後	平日	110	無特別	在病院中受到激勵（ED）

今井幸子篇



出現場所
新聞部

日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	平成 10 年，4／6 開始	平日	80	無特別	發現爬上樹的幸子
不定期 2	無特別	平日	90	無特別	今川的叫喚
不定期 3	無特別	——	110	無特別	幸子的反擊
不定期 4	無特別	——	110	無特別	幸子的逆轉（？）（ED）

立花純介篇

出現場所
二年級教室、天台

日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	平成 10 年，6／1至6／31	——	40	無特別	為漸驗溫習
不定期 2	平成 11 年，12／1至2／14	——	60	無特別、綾的傷心度達 20 或以上	天台上的吵鬧

竹中秤篇

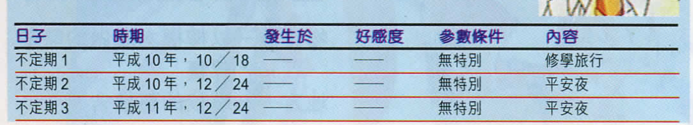


出現場所
三年級教室、二年級教室

日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	平成 10 年，4／6 開始	平日	80	無特別	約定拍拖
不定期 2	無特別	休日	90	無特別	和秤約會
不定期 3	無特別	平日	100	無特別	第 284 次竹中家麻雀大會
不定期 4	無特別	平日	110	無特別	向秤告白（ED）

高橋寬久篇

出現場所
一年級教室、圖書室、中庭



日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
不定期 1	平成 10 年，10／18	——	——	無特別	修學旅行
不定期 2	平成 10 年，12／24	——	——	無特別	平安夜
不定期 3	平成 11 年，12／24	——	——	無特別	平安夜

妹（音音）篇



日子	時期	發生於	好感度	参數條件	內容
定期 1	平成 12 年，2／14	——	100	容姿達 230 或以上	情人節







PASTEL MUSES 神奇音樂珠

從前有一個國家被稱為MIDI LAND，是音樂的樂園。該國最近登基的大王與他的手下們，是一班音樂白痴。但是國民們都是歌唱能手，快快樂樂地生活着…。大王對此看不過眼，即發出「音樂禁止令」，通行全國。每個人對音樂的熱情都被「音玉」所封印，致令音樂從這個國度中消失。修行歸來的兩位森之音樂家（即遊戲主角），眼見如斯光景不禁悲從中來。他們決心要以自己的「韻律」將音樂奪回。從此他們即在音樂舞台上活躍起來。

遊戲內容

《PASTEL MUSES》是一款老少咸宜極易上手的遊戲玩法簡單，只需控制拋物線角度，決定音玉（彩色音樂珠）落點，三粒同色音玉相連即能自動消失。關於遊戲模式閣下大可參考本誌52期的介紹。在此想一提比較值得注意的幾點。1：おぷしょん（OPTION）中的がいどらいん（GUIDE LINE）是設定指導線的有無。2：用男主角的難度較高 。3：消去一發玉可以立刻過版，消去星玉的話則令所有同色的音玉消失。4：下圖顯示了各版首腦關的最初排列，當首腦行至DEADLINE時即當玩者輸，注意若音玉擊中他會加速他的行動，消去音玉的同時會令他的行動暫時停止。


■第一關不用多提吧


■第二關只要消去頂層兩粒便很易過關


■第三關的排列分明益玩家


■第四關用高射技巧將音玉擊向中央凹位


■第五關要留意整個「建築」其實是很不穩定的


■第六關雖然排列不夠公整，但勝在音玉量少


■第七關看似麻煩，其實在最外圍的第二層打出黃色音玉便簡單得多


■第八關要求較高的高射技巧，有指導線便變得很容易了


■第九關只要手腳快少少也不難


■第十關耐心等待兩粒紫色音玉，自封一發玉的「出口位」便很麻煩


■第十一關出奇地容易的一版


■第十二關最麻煩是首腦的大頭，若不能做出大連鎖會很難過關


■第十三關「音玉柱」的崩塌可能會令玩者大失預算，考慮從基層着手


■第十四關要快速發射音玉，一發玉大概應留待差不多最後才能消去…





CHEESY

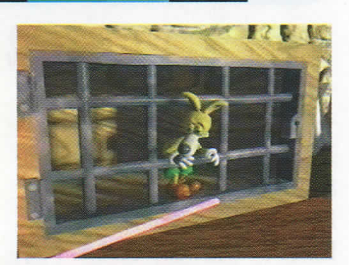
你話我係　定係「兔仔」？

從前在一個陰深恐怖之森林內，有一座奇怪的城堡，裡面住了邪惡的瘋狂科學家DR.CHEM。DR.CHEM爲了完成他的研究大業，就捕足了無數老鼠，以「鼠力發電」產生能源，以維持城堡及研究所的運作。我們的主角「CHEESY」亦因此而被補在牢裡，過著艱苦的勞役生涯。直至某一天……城堡突然受到不明飛行物體襲擊，未知外星人是敵是友，只見混亂中牢門打開，CHEESY不顧一切趁機逃離，而漫長冒險旅程亦隨之而展開。

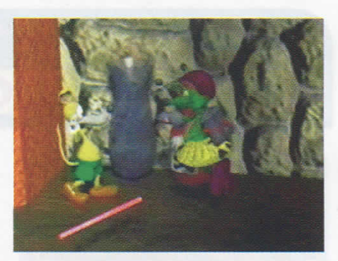
ACT　製造商：JALECO　發售日：7月25日
價格：5800日圓
PlayStation

基本操作

○	決定
×	跳起、退回前一畫面、取消
□	發炮（「↑＋□」則會向上開火）
L1／L2／R1／R2	加速（同時按方向鈕）
START	打開MENU、暫停







各場景介紹

在《CHEESY》中到達這個場所，四處觀察一下，就會發現有很多黃色箭咀，指著各個不同入口，有坑渠洞、老鼠洞、火爐堆……等。只要依照方向進入，便可到達不同地方。要記著操控時按「↑」及「↓」是前後移動，但「←」及「→」則是軸心自轉，請留意！

路線隨意



■前面已有三個不同的入口了

一葉輕舟去



■小心被大魚襲擊

當進入這類地下水道的版圖時，要注意水道兩旁的框框，一不小心撞個正著，結果就只有扣兩個心再加從頭開始，POOR！所以在途中遇上每一艘「SAVE大飛碟」就一定要打招呼。亦要經常向那些會跳起的大魚來開火，要知道牠們是會向你作出攻擊的。

一味往上走的版圖，有些是純綷努上向上爬就行，有些卻是要鬥快走，不然就會被火燒或受到攻擊，總之就走得越高越好。不小心跌進谷底，即扣兩個心，所以不要行差踏錯。途中遇上小芝士就不妨吃多點，夠100件就有獎一次續關，非常不錯。

我要努力向上！



■不要燒我！

可於屋頂與屋頂之間跳來跳去，但不慎失足跌下的話，就要重新來過了。以同類型方式進行的還有「地底」版圖，一樣是要跳過溶岩方可過關。不妨按著「L1／L2／R1／R2」加速來跳，及多使用「↓」來看地型，避免有跳錯位的不幸情形發生。

飛簷走壁



■這裡一切都很平安

螞蟻大過老鼠

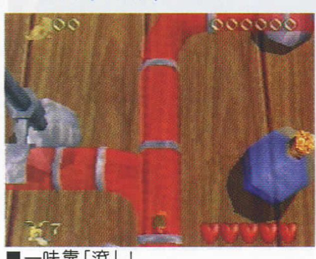


■當心，大紅蟻出動！

又到大戰時候了，胡亂發炮最為安全，即管隨意開火。皆因視界關係，很容易就會近距離碰到敵人，全是體積比你大的小螞蟻、小蜘蛛、小蟲蟲、小眼球（！？）等昆蟲四處出動，好恐佈啊！還有不要讓自己掉進水裡，牛奶，清水等等都不要接近，是會受傷的。

非常考反應的版圖，CHEESY會在水管裡隨波逐流，不幸遇上電流或高溫的部位就會受傷而要從頭來過。玩者只能控制左右方向移動，不能停下來，亦不能開火攻擊。唯一的過關方法就是要眼明手快，記著每次的轉彎位置，多練幾次自然能夠過關了。

水管轉呀轉……



■一味靠「滾」！



LINDA CUBE AGAIN 蓮達方舟



RPG | MEM

製造商：SCEI　發售日期：9月25日
價格：港幣398元　記憶：2 BLOCKS

PlayStation

貓貓、狗狗做罐頭

移植自PC-ENGINE CD-ROM的RPG名作遊戲《LINDA CUBE》，當年在日本推出時獲得外間不俗的評價。而在香港，由於那時舊世代PC-ENGINE已接近末落之期，所以曾有接觸過此遊戲的人實在少之有少，使很多機迷亦緣慳一面。然而去年，SCEI取得此遊戲的版權後，便公布移植至自家主機PlayStation上，而且加進不同的更新元素，以及系統的改良，是曾涉和未嘗此遊戲的人都不能錯過之作品。

遊戲特色

遊戲基本是移植自PC-ENGINE的原版，除了故事和世界觀之外，其他部份亦作出強化。由於將舊世代遊戲移植至次世代上，所以畫面的強化是必然的事，不論用色和效果表現也是一絲不苟，而且遊戲還加入原創的動畫間場片段，將設計中那種血腥和陰沈的氣氛再次重現。此外，遊戲中各項場面亦加進人聲配音，更請來高山南、矢尾一樹和二又一成等聲優助陣，使遊戲內容更為豐富。



遊戲故事

AMD（AFTER MOTHER'S DEATH）1991年，殖民惑星NEO KENYA被超巨大隕石迫近衝擊。8年後，星間連邦政府正進行必死的遷移計劃時，突然接收到由未知的謎之生命體所發出的訊息：

「將這星球的動物雙對搜集，然後逃往別的星系去！」

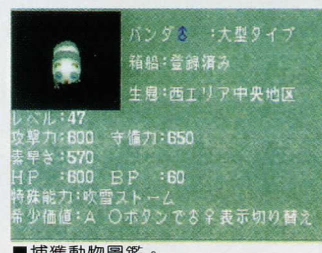
除此之外，他們亦贈予人類作逃走用的宇宙船——「箱船」。

在別無他法的選擇之下，連邦政府唯有進行「箱船計劃」。不久，他們便選出一對被稱為人類的年青雌雄男女作箱船的乘務員。

然而現在，這個困難的使命挑戰，令冒險由此開始……

大狩獵

《LINDA CUBE AGAIN》這遊戲最大目的和有趣的地方，就是將存在於世界裏的120種動物捕獲，雌雄配對後最多能捕獲240隻運載於箱船。然而遊戲中，玩者要在版圖上探索狩獵動物，以戰鬥捕捉所需要的動物。



■捕獲動物圖鑑。

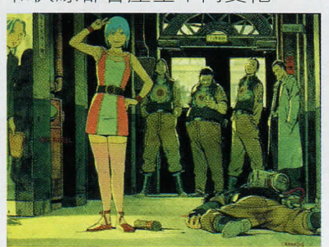


■替箱船上的動物作登記記錄。

《LINDA CUBE AGAIN》世界觀

在相同的世界設定裏，基本的登場人物亦相同，而遊戲共有三個SCENARIO供選擇，包括「SCENARIO A～在那處緊握小刀而立的少女～」、「SCENARIO B～一夜之間失去幸福的平凡少女～」、「SCENARIO C～不能改變未來的少女～」，但人物設定和性格皆不盡相同，有着很極端的分別，所以引動日後的故事和伏線都會產生不同變化。





動物的各種用途

星球中的動物有着各種不同的作用。將狩獵到的動物加工，成為角色身上的特殊能力「裝備加工」，製作動物武器和防具等裝備品。另外，動物也能轉用成特殊能力「食料加工」，更能將其售賣賺取金錢。還有捕捉動物獵犬，亦能使牠成為戰鬥中作戰的好伙伴，令戰鬥變得更有趣。

■加工肉食轉用。



■獵犬利用。



MOONLIGHT SYNDROME

OFFICIAL PRODUCT

月光症候群
人多鬼多，怪事更多

AVG	製造商：HUMAN	發售日期：預定97年10月發售
MEM	售價：價格未定	記憶：1 BLOCK

PlayStation

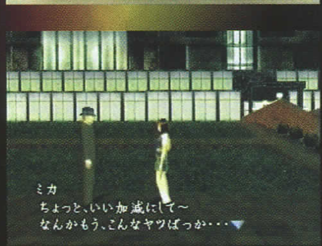
在《月光症候群》之中，大家最熟悉的人莫過乎上集主角之一的「美荷」，不過，要構成一個精采的故事，單靠她一人是不可行的，正所謂杜丹雖也要綠葉扶持，所以，《月光症候群》這故事的成功，這些枝旁角色是少不了的。

轉變＝不變？

《月光症候群》和前兩集的《迷離夜症候群》的相同之處是在於故事發生的地點，大家還記得「雛城高中」嗎？這便是《迷離夜症候群》故事的發生地點，這亦是上集三位主角相識的地方，從開始到現在，這個地方已有着非常大的改變，本來這「雛城高中」只是一所簡陋的木建校舍，而在《迷離夜症候群》之中，已是一所甚有規模學府。

四周的不斷轉變，代表着人也有着不同的路向，然而，要發生的事情到最後也終要發生，任何人也逃避不了，正如「美荷」在《月光症候群》之中，她所遇到的事情其實是冥冥中早有定數，不過，就如在前兩集之中也有說過，這個「美荷」其實和一般人是有所分別的，她是可以「輕易」看到那些「東西」，而且由於她的「特質」，曾使她多次陷入極度的危機之中，這次在《月光症候群》中亦不例外……









主要登場角色

在《月光症候群》這遊戲之中，出場的人物可說是非常眾多，不過，說到主要的角色則不是那麼多，以下便是一些比較重要的人物，當中最神秘的可說是「？？？」的白髮少年，他的出現為遊戲帶來一種不能言喻的神秘感，而且真到現在，這少年的身份依是個謎。



YUKARI HASEGAWA

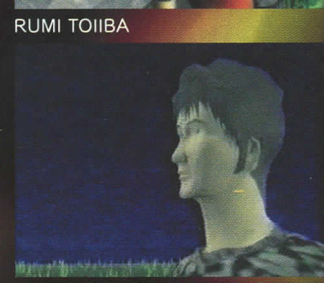


ARISA KAHARA

RUMI TOIIBA



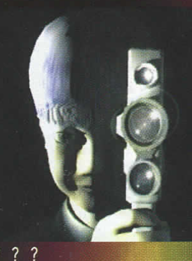
KYOKO KAZAN



SUMIO TOHBA



RYO KAZAN



？？？





古傳降靈術～百物語

鬼死咁多鬼古！大整蠱！

農曆七月聽鬼古夠晒應節，咁啱HUDSON以日本傳統方式~百物語，找來講鬼古專稻川淳二，編成100個嚇死罷就鬼故事，邊襟掣邊睇邊驚……你，敢唔敢試？

MEM	製造商：HUDSON 售價：5800日圓
EBOK	SEGA SATURN

《百物語》係乜鬼？

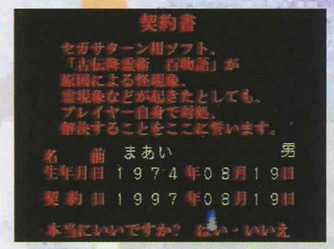
《百物語》是日本傳統説鬼故事模式，相傳為古代降靈術，首先點亮100支蠟蠋，通常3個人或以上圍在蠟蠋堆中講鬼古，講完一個事即吹熄一支，吹熄第100支之後，靈界之門就會開啟，到時就「有嘢睇」，驚未？

遊戲玩乜鬼？

遊戲採用《百物語》「吹蠟蠋」進行方式，首先簽一張契約書，即是輸入自己的姓名、出生日期、性別、遊戲進行的日期，以示「一旦嚇死與本公司無關」云云；之後就會進入一幅有100支蠟蠋的，利用方向掣隨便移向哪一支蠟蠋，按A或C掣決定，就會欣賞到一個鬼古；按B掣可去「回想模式」，可知道看過的故事名稱及製作資料，再按A或C掣則由頭睇多次。故事完後，畫中一支蠟蠋就會熄滅，如是者100個鬼古就有排你睇，有排你襟……

基本操作：

方向掣	局部故事方向移動/ 數字變更
A/ C掣	決定
B掣	重看故事（回想模式）



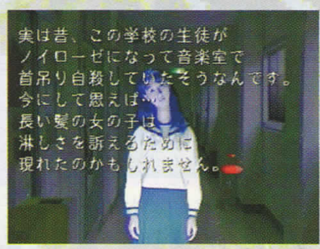
■簽番張生死約（契約書）先啦！


■100支蠟蠋有排老點講鬼古開始！



■右下角有方向掣嘍頭，就可以局部轉換方向。





■中學女生自殺幽靈出現！



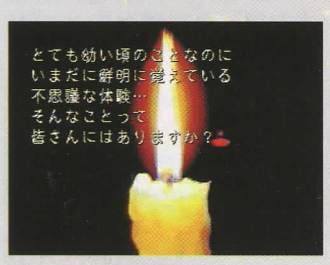
■月黑風高鬼屋捉蟲記。


■妖怪紙船出現，搞乜鬼咁……卡通嘅？


■嚇鬼專家稻川帶你暢遊鬼屋



■猛鬼醫院 正」護士。



■吹熄蠟蠋，嘆完一個古仔嘞。

兩隻CD搞乜鬼？

為求效果逼真嚇鬼死人，《百物語》採用TRUE MOTION製作，100個故事中，有純硬照有純播片有插圖，更有3D效果，小量故事更可利用方向掣作局部移動決定例如移到櫃邊按決定掣有條屍彈出來，之類，視故事本身需要而定，如白蛇精上身就醒條3D白蛇俾你嘆吓，嚇鬼專家稻川又會帶大家去鬼屋探險。超靚環迴立體聲，極大量日文，襟來襟去無所事事，偏偏長襟長有，襟完DISC 1換DISC 2再襟過……幾時襟完？我真係好驚呀！



雷朋三世編年紀
起清雷朋三世個底！

不覺間雷朋三世的問世原來已有三十年，而這套光碟亦是為了這個紀念而推出。雷朋三世當年在亞洲電視播出時，片名「無敵特務」，主角雷朋則叫魯邦，不過在香港似乎雷朋三世這名字較為多人受落。

這套用於Saturn上的光碟，並不是一套遊戲而是一套資料光碟，裏面紀錄了雷朋三世三十年來電視、電影，連原作漫畫的資料，如果是雷朋三世的影迷便不可錯過了。

ETC

製造商：Spike 發售日：7月25日
價格：5800日元 容量：2 CD-ROM

SEGA SATURN

進入資料庫

把ＣＤ放到主機中，故事一開始便會先看到雷朋三世動畫的OP片段按Start掣便正式進入雷朋三世的資料世界。

畫面一開始可見到一輛車停在一個倉庫的門前，倉門打開後見到一個女性身影進入倉庫。莫非是峰不二子不成？

進入倉庫後遊戲便變得好像Ｄ之食卓一樣，你是站在這倉庫的中央，四周的設備都是



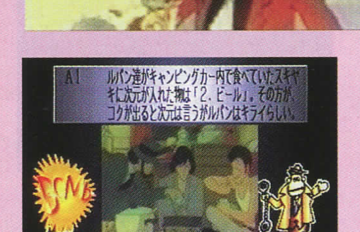
翻查雷朋三世資料的工具，按左右掣便可看到不同的工具，選定了要用的工具按Ａ掣決定便可進入。而Ｂ掣則是退出。

投映機

這裏收藏了雷朋及他的好拍擋次元、五右衛門、峰不二子及敵手錢形的節錄片段。而且是由第一代的動畫片段至到最新電影的片段都有。



■ 在這裏找想看的人物片段。



■ 第一代雷朋的樣子與後期的有很大分別。

智力遊戲機

這是一部有關雷朋三世世界的問答遊戲機，問題都是十分刁鑽，非狂好者不能過關，不過如果能夠連中十題便可看到獎項的動畫片段。

■ 唉！答錯了！就咁又燒焦！

電視機

電視機內可查到的不是ＴＶ版的播放資料，而是ＴＶ動畫所根據的原作漫畫的資料。包括全部書面及各編版頭。



■ 雷朋三世的漫畫及話數。

小圓枱

枱上放裏三本書，分別是ICPO秘密檔案、雷朋三世寶物目錄及美人集，全部都是動畫中取材的資料。不單只有圖片，還有出場資料，十分齊全。



■ 咗！女強人奧斯卡都同雷朋有一手？



■ 加利貿圖之城中的片段

點唱機

這裏不單止可點唱雷朋三世的各首主題曲MTV，還有名場面可以點播，ＴＶ版第一二輯及電影版片段都有。

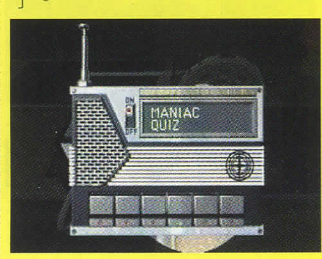


EXIT 出路

當看完夠了資料便可從這裡離開，之後還有Ending片看。



如果兼在倉中轉來轉去太煩的話可以按Ｃ掣，畫面便會出現一部索引機，只要按左右便可以選擇想要去的資料機了。





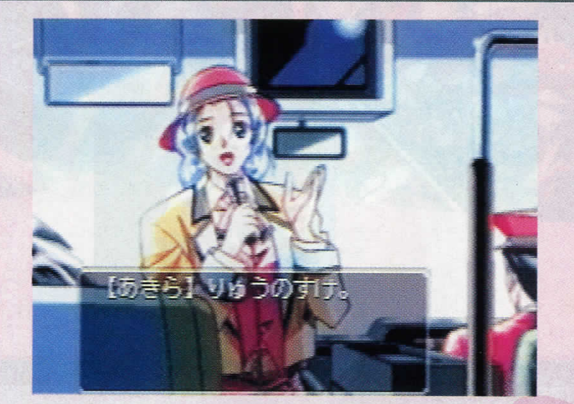


AVG	製造商：BANPRESTO　發售日：發售中 售價：468港圓
MEM	PlayStation

同級生2 女孩子們的時間表《完結篇》

一連三期的PlayStation版《同級生2》終於輪到最後的完結篇了，今期將會公開兩位新女角的時間表，如要在贈品模式中的GIRLS' ROOM集齊所有女角的畫像，請留意！順帶一提，在贈品模式中的MUSIC ROOM，除了可以聽到遊戲中所用的音樂（包括女角和配角的主題曲以及EVENT MUSIC），也有唯和芳樹的電話留言。

M「…」是訊息的顯示，★是新的場所。





野野村美里21歲／B型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至23日			請參考上期73頁關於「溫泉旅行的條件」那一項
12月22日至24日	AM8：00至AM10：00	旅行代理店	12月22日至24日間每日一次，去見美里
	PM2：00至PM6：00	旅行代理店	12月22日至24日間每日一次，去見美里（亦即在三日間，合共見六次）
12月25日	AM9：00左右	如月車站	遇見和男友一起約會的美里
12月26日至28日	AM8：00至AM10：00	旅行代理店	12月26日至28日間每日一次，去見美里
	PM2：00至PM8：00	旅行代理店	12月26日至28日間每日一次，去見美里（亦即在三日間，合共見六次）
12月28日	AM10：00至PM10：00	自己房	明打電話來約去旅行→○選擇「去旅行」（旅行に行く） →同行者是誰？→○選擇鳴沢唯（選擇唯後最好回房睡覺直至翌日上午七時再到起居間跟唯會合）
12月29日	直至AM8：00	八十八車站	巴士導遊是美里
		巴士中	要唱卡拉OK的人是誰？→○選擇「精神奕奕地把手舉起來」（元氣に手を舉げる） →掉失了美佐子給主角的護身符
		冬至溫泉	目擊入浴中的美里
12月30日	PM3：15左右	八十八車站	旅行終了
	PM2：00至PM8：00	旅行代理店	遇見美里
12月30日	AM8：00至AM11：00	旅行代理店	遇見美里
12月31日	PM2：00至PM8：00	旅行代理店	遇見美里→○約定「1月1日 AM10：00　到美里的公寓取回護身符」
	AM10：00至AM10：30	美里的房間	遇見美里
1月1日	AM8：00至AM11：00	旅行代理店	1月2日至6日間每日一次，去見美里
1月2日至6日	PM2：00至PM8：00	旅行代理店	1月2日至6日間每日一次，去見美里（亦即在五日間，合共見十次） *要在這段期間，見到美里和她男朋友分手（彼氏と別れた）的訊息
1月7日			向美里告白→ENDING



山本律子　18歲／O型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日			無特別
12月23日至26日	PM4：00至PM10：00	藝能PRODUCTION	遇見律子，她會以為主角是可憐的追星族
12月24日至27日	PM2：00至PM4：00	TV局	遇見律子，和她吵了一輪，並嘲諷她是喜劇演員
	PM8：00至AM12：00	八十八車站	遇見可憐，從她口中知道原來那位「喜劇演員」是和她同屬一間事務所的實力派搖滾歌手，為人口硬心軟（事前要跟可憐遇見過最少一次）
12月25日至29日	PM3：00至PM6：00	★快餐店	遇見律子，她亦從可憐口中得知主角和可憐的關係，一拍即合之下便成為朋友。這時可邀她入快餐店（一緒に行く）吃點東西，其後主角可向她查問多條私人問題，包括她的夢想。她的夢想單純得很，只是要用歌聲去感動別人。
12月27日至30日	PM7：00至PM10：00	建築地盤	遇見律子，見她的衣裝穿得有如建築工人一樣，其實只不過為了尋找一枚耳環，便幫她找一趟吧！（一緒に探す）事後她會到如月車站。（主角要事先到建築地盤打工才會發生這些劇情）
		如月車站	龍之介等了律子好一會（待つ）她終於出現，見天氣寒冷，便叫了龍之介到自己的家
		律子的閣樓	律子的家是兼用作練習場的閣樓（位處於如月車站稍東很隱蔽的地方）。她會興奮地即場高歌一曲，其實她內心是相當不安和沒自信的…。為時已晚，便選擇留宿（泊まる）一宵
12月28日至30日	PM3：00至PM6：00	藝能PRODUCTION	遇見律子，她那種打招呼方式簡直是噪音公害
12月29日至30日	AM10：00至PM8：00	八十八海岸	遇見律子，她似乎對藝能PRODUCTION相當不滿
12月29日至31日	PM3：00至PM6：00	TV局	遇見律子，她會問主角和可憐是不是戀人關係，當然答不是吧。（違う）
1月1日	AM9：00至PM3：00	遊戲機中心	遇見律子，雖然是新年，但也是一副不高興的樣子
	PM6：00至PM10：00	★BIG FOX	給律子叫住，說什麼歌和夢想都完了便不知走到了那　去。快點追她吧！（追う）
		律子的閣樓	找到了律子，原來她和事務所不和並打算辭掉工作往美國發展。這晚，律子向主角表白了愛意，看來又要在此處留宿了。（玩者要面對三條問條，分別問喜不喜歡她的歌、願不願意跟她接吻和怎樣安撫她的不安，基本上答什麼也沒問題，最好的選擇如下：喜歡、好吧、擁抱）
1月2日至3日	PM4：30至PM5：30	TV局→如月車站	→○選擇「進入TV局」（TV局に入る），會欣賞到律子的現場搖滾樂表演，最初觀眾們都不太認識她而對她沒有期望，但當聽到她的歌聲後都陷入忘我狀態。今次可能是見律子的最後機會了。
1月4日至6日	PM12：00至PM6：00	藝能PRODUCTION	*遇見律子的經理人
1月5日至6日	PM7：00至PM8：00	TV局	*遇見可憐
1月7日			向律子告白→ENDING

*若果主角知道律子辭去了藝能PRODUCTION的職位，這事件是不會發生的

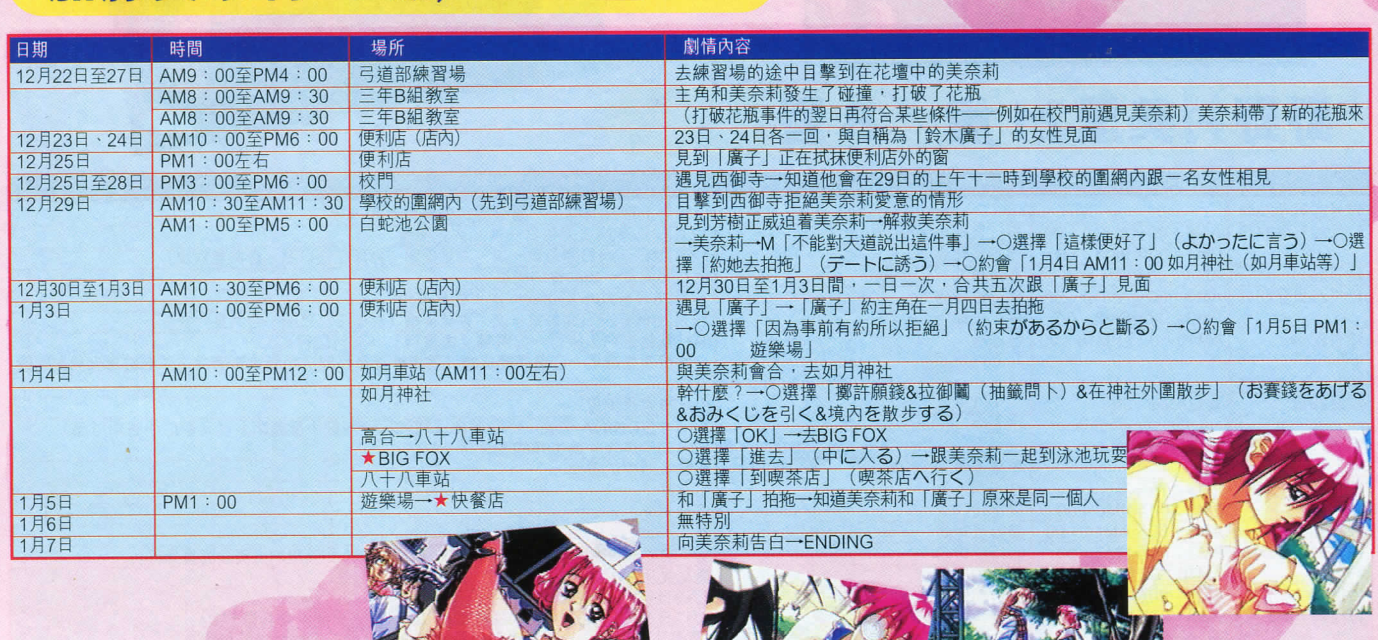
ENDING

律子的歌有着震撼人心的力量。自從在美國簽了灌錄合約後，即成為搖滾樂實力派中的表表者，就算是遠隔重洋的日本，都感受到這種震撼。高校畢業以來，龍之介成為了他父親考古學上的助手，在海外奔波的同時能夠親耳聽到律子的歌簡直有如命運的再會。律子的歌完全是為了向龍之介傳達自己的心聲。再會之時已經沒有任何東西去阻隔他們二人了。



加藤美奈莉18歲／AB型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至27日	AM9：00至PM4：00	弓道部練習場	去練習場的途中目擊到在花壇中的美奈莉
	AM8：00至AM9：30	三年B組教室	主角和美奈莉發生了碰撞，打破了花瓶
	AM8：00至AM9：30	三年B組教室	（打破花瓶事件的翌日再符合某些條件——例如在校門前遇見美奈莉）美奈莉帶了新的花瓶來
12月23日、24日	AM10：00至PM6：00	便利店（店內）	23日、24日各一回，與自稱為「鈴木廣子」的女性見面
12月25日	PM1：00左右	便利店	見到「廣子」正在拭抹便利店外的窗
12月25日至28日	PM3：00至PM6：00	校門	遇見西御寺→知道他會在29日的上午十一時到學校的圍網內跟一名女性相見
12月29日	AM10：30至AM11：30	學校的圍網內（先到弓道部練習場）	目擊到西御寺拒絕美奈莉愛意的情形
	AM1：00至PM5：00	白蛇池公園	見到芳樹正威迫着美奈莉→解救美奈莉 →美奈莉→M「不能對天道說出這件事」→○選擇「這樣便好了」（よかったに言う）→○選擇「約她去拍拖」（デートに誘う）→○約會「1月4日 AM11：00 如月神社（如月車站等）」
12月30日至1月3日	AM10：30至PM6：00	便利店（店內）	12月30日至1月3日間，一日一次，合共五次跟「廣子」見面
1月3日	AM10：00至PM6：00	便利店（店內）	遇見「廣子」→「廣子」約主角在一月四日去拍拖 →○選擇「因為事前有約所以拒絕」（約束があるからと斷る）→○約會「1月5日 PM1：00　　遊樂場」
1月4日	AM10：00至PM12：00	如月車站（AM11：00左右）	與美奈莉會合，去如月神社
		如月神社	幹什麼？→○選擇「擲許願錢&拉御籤（抽籤問卜）&在神社外圍散步」（お賽錢をあげる&おみくじを引く&境内を散步する）
		高台→八十八車站	○選擇「OK」→去BIG FOX
		★BIG FOX	○選擇「進去」（中に入る）→跟美奈莉一起到泳池玩耍
		八十八車站	○選擇「到喫茶店」（喫茶店へ行く）
1月5日	PM1：00	遊樂場→★快餐店	和「廣子」拍拖→知道美奈莉和「廣子」原來是同一個人
1月6日			無特別
1月7日			向美奈莉告白→ENDING



永島佐知子？歲／B型





基本上要攻略永島佐知子可以沿用永島久美子的日程，不過要留意選擇旅行伴侶時要選唯作同行者…。遊戲進行至一月三日的黃昏時要留在自已房間中接佐知子電話，以後只要憑良心做人便OK了（終章時當然要向她告白啦）。最後一提，上期久美子的時間表有含糊不清的毛病，現修正如下：

日期	時間	場所	劇情內容
1月1日	PM5：00左右	自宅前	久美子由鄉郊走到東京→○選擇「給她留宿」（泊めてあげる）→進入自己家中
		起居間	説服美佐子給久美子留宿
	PM8：30左右	自己房	和久美子傾了一陣→美佐子入來。在房內睡着了的久美子→運她到客廳
1月2日	AM8：00至PM6：00	起居間	遇見久美子和唯→M「美佐子為久美子打電話到她的家」
		公寓	遇見久美子和西御寺→M「迷失了路」
		可憐之家	遇見久美子→M「溫泉鄉不會有偶像歌手就是同級生的情況發生」
		白蛇池公園	遇見久美子→被人搭訕着
		起居間	遇見久美子→久美子無心機
	PM6：00左右	起居間	恰好見到美佐子和久美子在一起
1月3日	AM8：00至PM6：00	自宅前	遇見美佐子和佐知子→M「佐知子去了東京」
		自宅前	鼓勵失落的久美子
		如月車站	遇見佐知子→M「久美子早點返回旅館」
		高台	遇見佐知子→M「有問題的都是城市人」
		如月神社	遇見佐知子，她到神社來參拜
		公寓	遇見佐知子→M「已經吃過飯？」
		旅行代理店	遇見久美子→被男子叫住了→去救她
		泉之家	遇見佐知子→因久美子得救的事而道謝
		遊戲機中心	遇見久美子→她遇上色狼→去救她
		藝能PRODUCTION	遇見佐知子→再向龍之介道謝
		高台	遇見久美子→差點遭到狼吻→去救她
		旅行代理店	遇見佐知子→M「返回鄉郊吧」

西御寺靜乃15歲／B型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至24日			無特別
12月25日至28日	PM12：00至PM3：00	自宅前	遇見靜乃，一輪自我介紹後她便走了
12月25日至30日	AM10：00至PM1：00	西御寺之家	遇見西御寺，確認了他有位妹妹叫靜乃
12月27日至31日	PM12：00至PM6：00	STUDIO ATARU	遇見靜乃，她好像以為西御寺是一位很努力的人
12月28日至31日	PM1：00至PM3：00	喫茶店內	遇見靜乃，和她渡過了快樂的下午茶時光
12月30日至31日	PM6：00至PM8：00	西御寺之家	遇見靜乃，她不很高興，因為她很討厭的家庭老師就要來了
12月31日至1月1日	PM3：00至PM8：00	八十八公園	遇見靜乃，她正在找龍之介有事相求，原來她很希望龍之介能成為自己的家庭教師，對此當然會欣然接受了（引き受ける）（她本來的家庭教師其實就是那名經常騷擾美佐子，長相很像青蛙的叔叔）
1月1日	PM1：00至PM8：00	自宅前	遇見靜乃，講了些新年的好意頭説話
1月2日	PM6：00至PM8：00	自己房→西御寺之家	為了到西御寺家給靜乃「補習」，事前不得不改變自己的裝扮，想不到這種化　居然瞞得過西御寺，他還以為龍之介是英國某大學的教授哩！
	PM6：30至PM7：30	西御寺之家	主角脱去了自己的化　，開始為靜乃「補習」，還奪去她的初吻，事後她會要求主角以後都為她「補習」，有這麼好的待遇當然無問題，還有20000日元「補習」費真不錯（いいよ）
1月2日至4日	PM9：00至AM3：00	西御寺之家	遇見靜乃，被邀到BIG FOX的溫水泳池→○約會「1月4日 PM4：00左右 BIG FOX」
1月2日至5日	PM6：00至PM10：00	西御寺之家	遇見靜乃，她有點在意唯和龍之介間的關係
	PM1：00至PM3：00	西御寺之家	遇見靜乃，她聽聞過關於西御寺的流言，指他曾對女生説了很殘酷的話（西御寺拒絕了美奈莉的事）
1月4日	PM9：00至PM11：00	西御寺之家	靜乃在附近散步
	PM4：30至PM6：00	★BIG FOX→八十八車站	進入了BIG FOX後就會遇見靜乃，盡興而歸後不幸的在車站給芳樹目擊到龍之介正和靜乃拍拖…。這時靜乃有個鬼主意，如果唯和西御寺能變成情侶的話，而她也可以和龍之介繼續來往，這樣不是對大家也很好嗎？説來也有點道理…（入る、そうだね）
1月4日至6日	PM0：00至PM4：00	自宅前	主角和靜乃的約會已經給西御寺知道了，還氣沖沖的找龍之介算帳，其時唯剛巧在場，大家便草草定下決鬥的日子。唯似乎擔心着西御寺的事，莫非…
1月6日	PM4：30至PM5：30	八十八海岸	和西御寺的決鬥。這次決鬥決定了大家將要走的路
1月7日			向靜乃告白→ENDING

○如果主角和唯的關係達致最好的場合，又或是看過西御寺拒絕美奈莉愛意的劇情，那麼關於靜乃的事件是會立刻被中斷的

ENDING

龍之介和靜乃已經成為一對正式的情侶，兩者之間慢慢被孕育出的愛情，亦受到身邊人仕的祝福。繼續當家庭教師的龍之介開始對學習產生興趣而進入了大學；靜乃就放棄進入宿舍制的女子高校，反而選了校風自由的八十八學園。此後，在靜乃十六歲生日的那天早上，她便跟龍之介定下了婚約，條件是龍之介要成為西御寺家財團的「婿養子」，為了靜乃的愛，他也很樂意接受這個條件。





齊來知解…大盜伍佑衛門 ～新桃山幕府之舞～

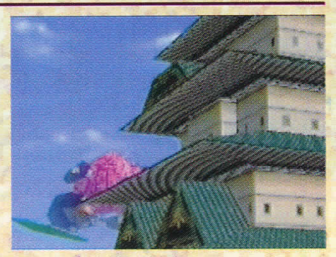
TEXT BY TAZ

ARPG　製造商：KONAMI　售價：7900日圓

MEM　NINTENDO 64

打到嚟！迷之不明飛行「蜜桃」之卷！

話説大江戶原本係一個人人安居樂業嘅好地方，不過有一日天上突然飛來一隻不明飛行蜜桃。一瞬間便將大江戶城變成了一個十足表演舞台一樣嘅鬼地方。剛巧伍佑衛門同惠比壽丸兩個被人從商店中踢走，於是便決定到大江戶城看個究竟。


■天殺的蜜桃反擊戰？

大江戶城！慘變新桃山幕府的MY STAGE之卷！

從伍佑衛門家出發，經過商店街走入向南的出口，前面的入口不能通過，但跳到下水道不斷向左游，便可拿取銀貓。在街上打聽到入城必須要有鎖鏈煙斗，於是從占卜店旁邊的路進入甲斐(カイ)，經過甲斐茶水店可向店中的男子取日本地圖，而茶店的東北方高地有銀貓。拿取之後便到富士山(富士山)取鎖鏈煙斗，第一層木板盡頭有銀貓，小心避開落石，最後在頂層的煙斗屋向店主拿鎖鏈煙斗。回到大江戶整理道具後便可入城，而入口在「番字屋」旁邊，進城前往左方取銀貓，方法是用鎖鏈煙斗向着有卍字的箱攻擊，成功的話就能跳過對岸。而有時鎖鏈是會不夠長的，此時先前跳再向卍字箱攻擊即可(這是日後經常用的技術，要多加練習)，再從右方用同一方法跳過對岸入城。(轉至右頁流程)


■這隻銀貓在茶店的東北方很容易找



■向茶水店中的旅行家取日本地圖吧


■大江戶城的入口在「番字屋」旁邊

熱戰烈戰！仁王機械人之卷！

對手仁王機械人，弱點在下顎的紅燈處。先從貼近它用「鎖鏈煙斗」狂攻，見它的頭漸漸向上即會馬上放火，你要繞到它後方避開。而當它發生小爆炸後會發射四方向的旋轉光線，只需沿地跳就足以避開，攻擊數回就可解決它了。

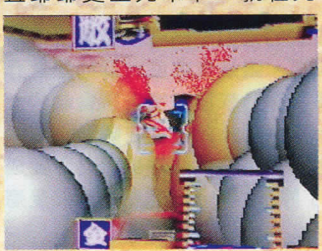

■弱點在下顎，用鎖鏈煙斗


■見它頭岳岳，快快繞後方


■旋轉的光線，沿地跳避開

DASH！伍佑衛門IMPACT之卷！

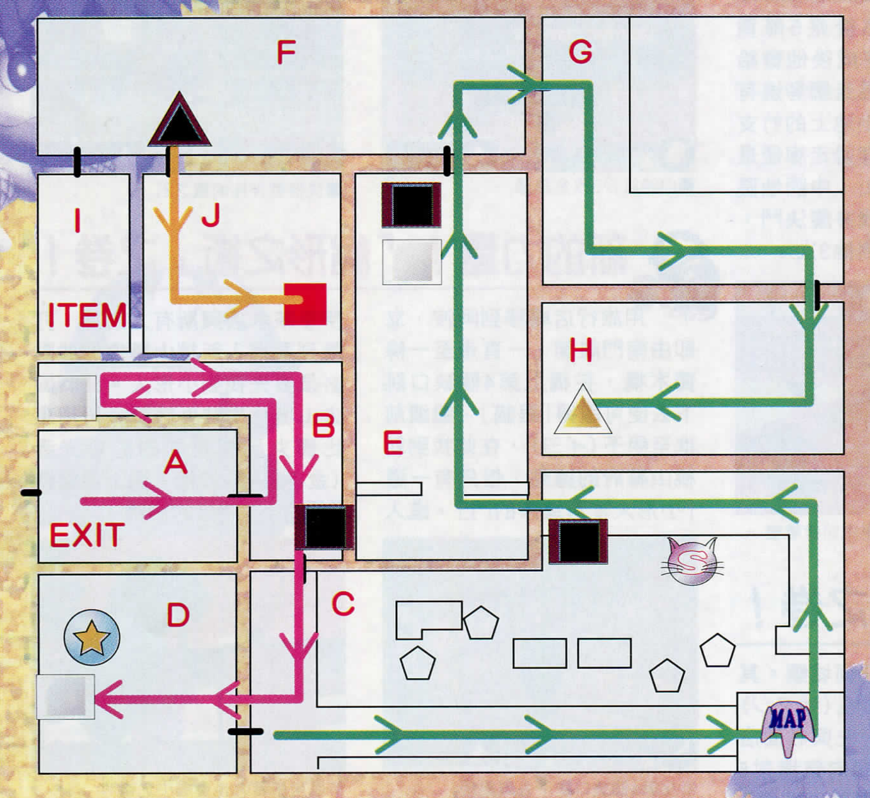
手持城主的通行證，從有守護的關口離開後向左行，當你看到紅色閘就可得到「銀貓」。而選右路的話，經過一條不太長的隧道便可到達信濃至伊賀地區，在伊賀發現爺爺的城被新桃山幕府破壞了，而且爺爺更生死未卜。就在此時，伍佑衛門呼喚了IMPACT出來戰鬥，首先用IMPACT破壞一切建築物和敵人值此增加金和油的數量，作為與巨大BOSS對戰時用的油和金錢。敵方的BOSS是歌舞伎機械人，勝利後伍佑衛門便會朝山城方向繼續前進。

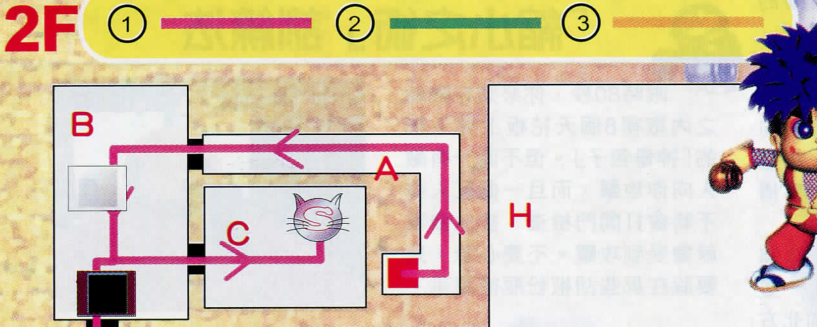

■用R掣捉它過來，再用百烈拳攻擊

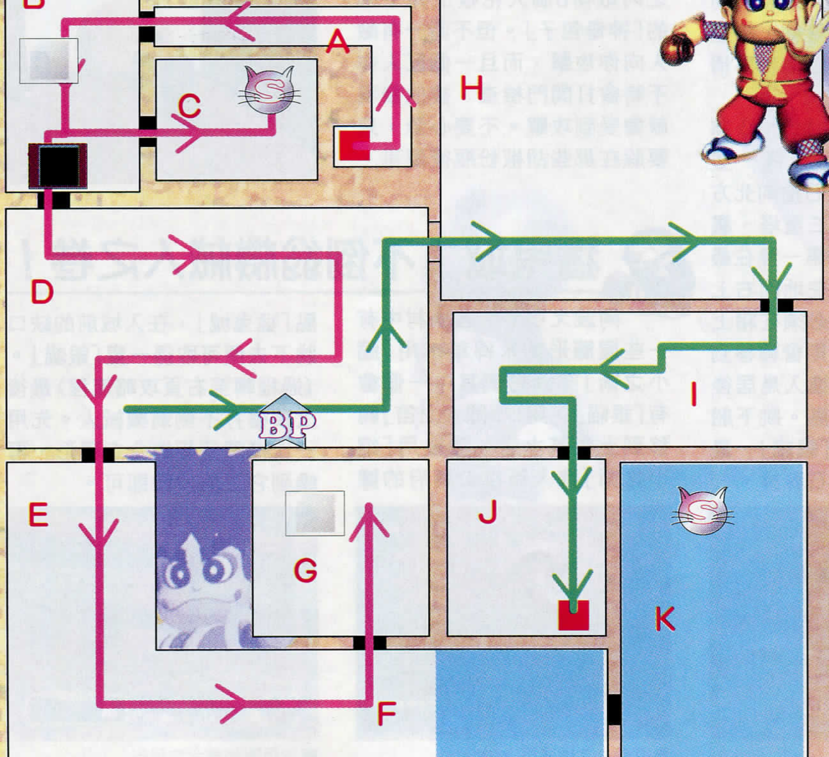

■儲存足夠的能量，馬上用必殺大砲









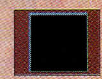


大江戶城地圖流程

1 A	取得金錢
1 B	右邊的門有銀鎖，先到左邊取銀鎖匙將它打開。
1 C &1 D	先到D打倒所有敵人取得銀鎖匙，而C房中有銀貓和這裏象君地圖。
1 E	打破數塊榻榻米後即可打開前路的鎖。
1 F	往J的門被鎖住，可先往H取鎖匙。
1 G	只是直路一條
1 H	先到D打倒所有敵人取得金鎖匙才可繼續前進。
1 I	盡是一些寶物
1 J	在此登上2F
2 A	敵人拖地小球是無法攻擊的，只好小心跳過。
2 B	這房間有三台起重板，可用左右兩部跳到中間取銀鎖匙。
2 C	在裏頭有銀貓
2 D	這是第一個有機關的水池房間，先沿E、F到G取銀鎖匙，回來後就可開始上鎖的門往H房，而門前有矢印君BOSS探測機。
2 E	往F房
2 F	可先到G取銀鎖匙，前方的大手在消滅BOSS後便會消失，其時將可到K拿寶物。
2 G	不用打倒敵人也可以取得銀鎖匙，完成後回D房。
2 H	沒甚麼特別，繼續前進。
2 I	沒有任何敵人而且落腳點亦很多，細心看清才行動絕不難跳。
2 J	至3F的昇降機
2 K	消滅BOSS後可回來取銀貓
BOSS ROOM	門前有一隻「銀貓」


鑽石匙　鑽石鎖


銀匙


銀鎖


金匙


金鎖


銀貓

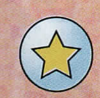

金貓

這裏象君

BOSS


矢印君


1UP


此房間要將敵人全滅


打敗BOSS才可進入

新的同伴！秘密女忍者八重之卷！

進入山城ざぜん町後八重便會加入，進入你左上方的入口，與橋上的怪人弁慶談話，之後從橋的左方跳下水，沿左路走會看到一個拿着魚桿的少年牛若丸。與他交談後會進行一個捉魚小遊戲，玩者首先在護城河捉3條藍魚，然後上岸交給牛若丸，然後是5條黃色、8條紅色。完成後他會給你一塊木頭。在長走廊旁邊有兩個水池，攻擊小池上的竹支可取得銀貓，而穿過走廊便是金光寺、大字燒山、中國地區的出口。回橋上找弁慶決鬥，方法是用木頭擊倒他3次。


■自己有桿又唔釣，係要你用手捉


■回橋找弁慶決鬥，用木頭轆轆

清醒吧！龍神之子小龍太之卷！

成功後他會放了佐助，但佐助沒有電磁不能戰鬥，最後從弁慶背後的門離開到大和地區（ヤマト），這裏有一座三重塔，但被「神秘的力量」包圍而無法進入。

從西南面出口往紀伊，發現茶水店嗎？在它背面有1UP啊！在前往旅行店的路，在行至大約一半路程後望向左下方會發現「銀貓」。入旅行店與店員談話後便會進行中BOSS戰，對手是陀螺機械人，當它身體發黃光時會不停放出子彈，只消站在遠處第二個「龍翅」靜待它放完，然後用「鎖鏈煙斗」攻擊它一下後再馬上離開。連續幾次後即可消滅它。

消滅陀螺機械人後，剛才出現的龍會變回人身，原來他是被新桃山幕府操縱了的龍神之子「小龍太」，還幹了不少壞事。現在回復意識後感到十分內疚，最後送了一支「小龍太之笛」給你，從此可以在任何露天地方瞬移到任何城鎮。其實此時你已身在讚岐（サヌジ）走上山頂是神社，先與右面店員談話，再到中間向祭壇射5發金錢鏢，這樣你以後按實B掣儲氣便可發射威力強勁的「火炎金錢鏢」。

用「小龍太之笛」回去山城ざぜん町整理道具及SAVE後，再次由原路進入大和，向西的出口往龜之石森林，將這顆石推向不同方向都會有事情發生：

1）西方會有金錢；2）將龜之石推向南方可取得一隻「銀貓」；3）將龜之石推向北方則會轉移至大和的三重塔，裏頭有兩隻「銀貓」。第一隻在最頂層，而第二隻則在地面右上方的大箱頂部，你必須在箱上面跳下去；4）東方則會轉移到紀伊的一個鳥居，進入鳥居後便可再轉移到淡路島。跳下船游到島上可以拿取「銀貓」，最後可自行返回龜之石森林。

■BOSS是陀螺機械人



■小龍太會送你一枝笛

■向神社投5枚金錢鏢


■快推動神秘的龜之石

新的力量！「縮形之術」之卷！

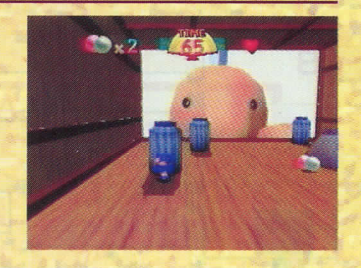
用旅行店轉移到阿波，立即由南門離開，一直走至一條獨木橋，在橋上第4個缺口跳下去便可取得「銀貓」，繼續前進至伊予（イヨ），在此找到新桃山幕府的據點，但只有一道「小形人才可進入的門」，進入伊予茶水店與所有人説話，打聽到要進入新桃山幕府的據點必須要先找到小形人。此時回去山城找牛若丸談話，再用惠比壽丸到村裏面的的金光寺（金さら寺）找他，馬上便會進入「縮小之術」的訓練。


■在第4個缺口跳下去取銀貓


■原來牛若丸也會縮小之術

「縮小之術」訓練法

限時80秒，你必須在限時之內取得8個天花板上掉下來的「神奇包子」。但不時一有敵人向你攻擊，而且一個巨人你不時會打開門檢查，被他發現就會受到攻擊。不要心急，只要躲在那些胡椒粉瓶後便可。



猛鬼城！不倒翁機械人之卷！

阿波えらやっちゃ村中有一些屋簷形的禾稈草，用「縮小之術」穿過它們其中一個會有「銀貓」，用「小龍太之笛」轉移到土佐茶水店，然後用「縮小之術」進入新桃山幕府的據點「猛鬼城」，在入城前的缺口跳下去便可取得一隻「銀貓」。（過程轉至右頁攻略流程）最後上頂樓打不倒翁機械人。先用一次機關照相機令它現形，再繞到它後面攻擊即可。

■用縮少之術才可入內


■先用照相機令它現形



猛鬼城攻略流程

1 A	用火炎金錢鏢射擊兩個火把，門自然會打開。
1 B1	夾公仔機中有機關相機，可是要先打開電源。繼續向C走。
1 B2	要由H進入，裏面有電掣、銀貓、銀鎖匙。
1 C	這個房間滿是尖刺，要小心避過啊。
1 D	在日本公仔上有銀貓。
1 E	除了取這裏象君地圖外，其他時間可以使用右面的「浮台」過對岸。
1 F	全滅敵人取銀匙，門旁邊有一朵花，放在高台上可得ITEM。
1 G	繩的對面有金貓一隻，但要用較慢的速度才可通過。
1 H	此路通向B2，途中的水底有銀貓（學會人魚之術才能取得）。
1 I	有「矢印君BOSS探測機」，打倒所有敵人前路才會打開。
1 J	前路被鎖，先入K房。
1 K	打倒所有敵人取銀鎖匙。
1 L	昇降機往2F
2 A	先到B房取鎖匙
2 B	比較難跳的房間，跌到水中更會扣能源，對岸有銀鎖匙。
2 C／D	房中心有銀貓，先到D房取鎖匙再打開E房入內。
2 E／F／G	跳大繩，在F有寶物，而G裏有1UP和金匙。
2 H	通道一條，只是那些不倒翁比較難對付罷了。
2 I	其中一個桌球上面有箭尖，向它們逐個攻擊即可開門。
2 J	鑽石鎖匙
2 K 至3 F	BOSS ROOM

1F ① ② ③

A 先用「火炎金錢鏢」攻擊火把

B1 機關照相機（要先打開電掣）

B2 電掣

F 把花放在台上可取ITEM

C D E G H I J K L

2F ① ② ③ ④

A B C D E H K

F ITEM

G 1Up

I 打倒所有桌球才可取銀匙

J 用照相機

重新起動！機關忍者佐助復活之卷！

從山城ざぜん町的中國地區出口出發，途經備前（ビゼン），在北方出口繼續前進至出雲（イズモ），再選右路到因幡（イナバ）沙漠，用地圖找出水池便可找到銀貓和一粒電磁。回到出雲高處的建築物，在大樹頂用機關相機就可令佐助再次行動。此時回到備前即可用佐助的炸彈打開有裂痕的門取金錢、銀貓和金貓。用南方出口可前往安芸（アキ），在過橋前先到左邊紅色鳥居拿銀貓，穿過左上角的出口再行右路便可到達節日寺院城的入口，可用炸彈將它炸開。


■沙漠中的清泉

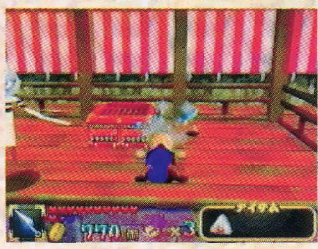

■樹頂也有電磁


■到備前玩炸彈


■鳥居上的銀貓

恐怖！節日寺院城中的怨靈之卷！

進入節日寺院城（でんぷる城）後沿地圖所示繞至後方，入F房後爬上頂可以取得地圖。到達G房可在頂層得到銀貓，在此可通往中寺和東寺（現在被鎖），進入中寺後沿圖示走左路至盡頭，經B房進入C房，在此你要不停地跳才不會令地板下沉，選右門到E，直接走入I，跳到中間的F房可取得鎖匙。如果你用入口旁邊的梯爬上上層，再在出口外往右走，便可得到銀貓。馬上回分支點打開東寺的門，沿圖示走屋簷取1UP，再取佐助的新武器「極寒苦無」（在這房中跳下水是會有銀貓的，但這是學會飛行之術後的事），再取「矢印君BOSS探測機」、惠比壽丸武器「小肉鎚」（攻擊敵人較易出現回復物）。回西寺的C房，用極寒苦無射擊紅色浮板，便可踏上通過對岸上二樓取金鎖匙，從下面的出口離開，走到左方盡頭會發現一條梯，跳下去可取金貓。這時就可打開中寺的金鎖繼續出發。出口之後有一個滿是日本鯉魚旗的山谷，先從斜路的木板到右面高台，在地毯位上第一條魚，跳過對岸後爬上兩層高台，在另一條魚尾走到魚頭跳上木台，跳上另一條魚後就可到達最高層的祭壇。在祭壇中便可找到中BOSS怨念機械人。攻擊方法是不斷繞圈避過它的光彈，直至最後兩個紅色光彈可用極寒苦無反彈攻擊。


■佐助的新武器「極寒苦無」


■惠比壽丸新武器「小肉鎚」


■用「極寒苦無」射擊紅色浮板


■跳鯉魚旗可不是一件易事

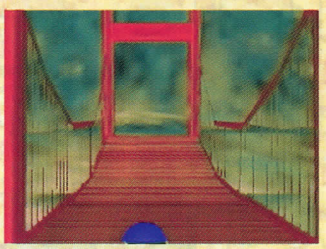


■它就是中波士怨念機械人


■用極寒苦無反它最後兩個光彈

九洲被盜！亞美小姐絕體絕命之卷！

在打BOSS之前桃山的人曾說過下一個目標是九洲，離開節日寺院城後走向版圖西南方往九洲的入口。突然，大江戶はぐれ町食品店的紅牌店員亞美小姐出現了（她可說是大江戶的萬人迷呢！），原來她正準備送外賣到九洲（真是有一流的專業精神），伍佑衛門只顧說話，竟完全忘記了九洲將會出事，可惜發覺時亞美小姐已經走了。整個九洲也同時在半空中消失了！回大江戶進入伍佑衛門家對面中間的房子，伍佑衛門便會訓練「一觸即發之術」。之後經通行證之門離開，走左路會見到一道紅色鐵閘，用「一觸即發之術」推開金屬板，通過一條地底隧道便會到達おまつり村，與圖中的村民談話後再到富士山煙斗店加強武器級數。


■亞美小姐和九洲一同消失了


■回大江戶訓練一觸即發之術

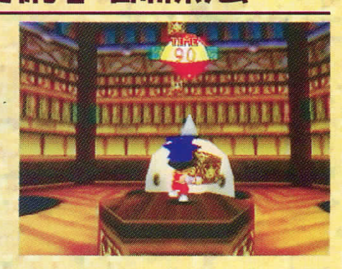

■學成後便可推開這塊金屬板

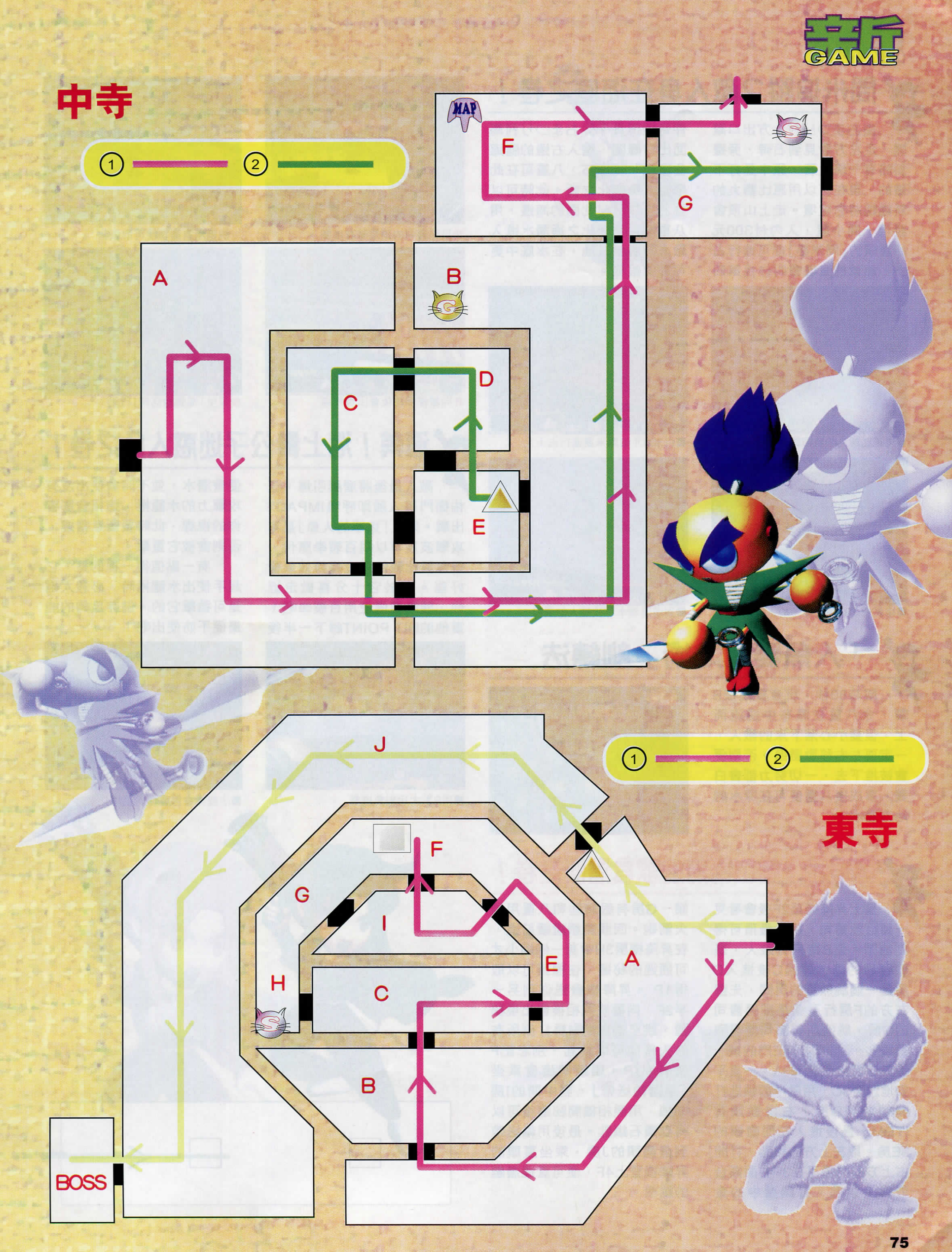


■再到富士山頂加強武器級數

「一觸即發之術」訓練法

限時100秒，伍佑衛門四週會有6個汽球，你要不停用B掣向他們投擲炸彈，否則汽球被刺破便算輸了。成功後按C↑掣便會攻擊力加倍、防禦力減半，還可推動特別物件。




中寺
① ②
MAP
A
B
C
D
E
F
G
東寺
① ②
A
B
C
E
F
G
H
I
J
BOSS

問米追蹤？敵人身在海底之卷！

由おまつり村北方出口離開，走左方會見到石碑，旁邊斜路有一塊大石，原本是打不破的，現在可以用惠比壽丸的新鐵鎚將它破壞。走上山頂會發現一間小屋，入內付300元給裏頭的「問米婆」便可進行占卜，爺爺的鬼魂會叫你找第四件奇蹟道具。從おまつり村南面出口離開，進入右邊的隧道會發現一條瀑布，八重可在此學習人魚變化之術。此時可以到おまつり村北面的海邊，用八重的人魚變化之術潛水進入敵人的潛艇基地，在水底中更可取得銀貓。


■用惠比壽丸的新鐵鎚將石打破



■付300元給問米婆進行占卜


■這裏就是訓練之瀑布的入口


■到海邊潛水尋找敵人的潛艇

■巨型壽司的頂層藏有地圖


■跳過所有壽司便可取鎖匙


■向薯條照相後會出現秘道


■乘坐「湯麵輸送帶」行動

「人魚變化之術」訓練法

限時80秒，玩者要連按B掣，令八重在瀑布中逆流而上，但要小心落下來的敵人，一定要左右移動避過。否則便會被推下去，一切努力都會白費。事成後八重便可在深水的地方潛水。



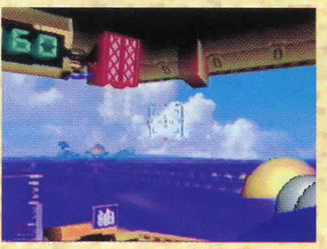
發現了！桃山幕府的飲食潛艇之卷！

登上昇降機至2F後會看見一盤巨型壽司，跳上最頂可得到地圖。選B路只有敵人，是較容易的路，經過C後進入D房是一個跳煎蛋的房間，先選右方的F房行至滿是迴轉壽司的G房，跳過所有壽司便可取得鎖匙。回B間打開E門的鎖，取矢印君後便昇上3A。一直平安地游至3C，用房中的鎖匙打開鎖游到D房，右邊盡頭有ITEM，最後進入左面盡頭的3E房。取左上方的鎖匙，打開右上方的門後可在3F右面高台取得金鎖匙。打開房中的金鎖，G房有銀鎖匙和八重用的火箭砲。回頭開鎖繼續前進，在昇降機房3H中有一條縮小才可通過的秘道，在裡頭可以取得1P。昇降機會送你到另一半2F，向薯條照相後會出現秘道，跳至盡處的H房打倒所有敵人後即可取鎖匙，別忘記F房有1UP。繼續前進會乘坐「湯麵輸送帶」，到中間的I房開鎖，用照相機開秘道後可以得到鑽石鎖匙。最後用輸送帶到最盡頭的J房，乘坐裏頭的昇降機登上4F，便可直達潛艇的艦橋。

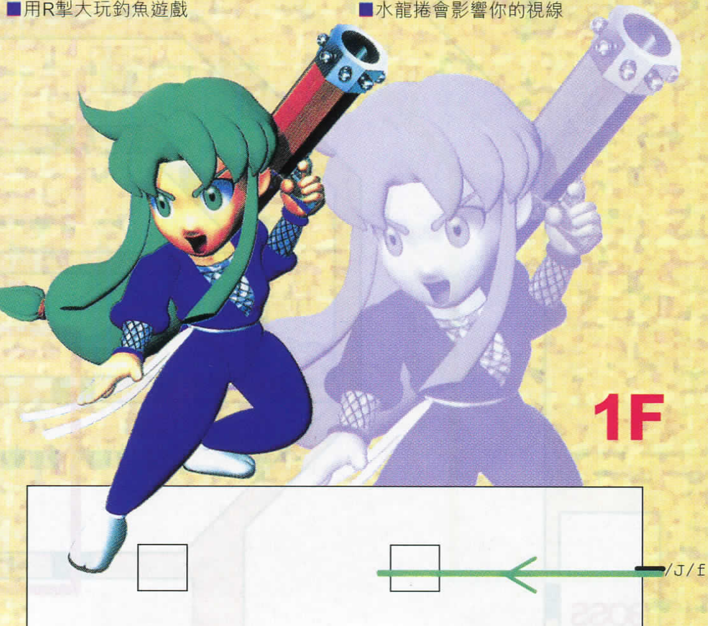
凄美！海上貴公子迷惑人魚之卷！

敵人最後將潛艇引爆，伍佑衛門等人隨即呼喚IMPACT出戰。敵人「迷惑的人魚」基本攻擊波波可以用百裂拳應付，但魚雷比較低用金錢鏢效果會好些。由於它十分喜歡走近你，隨時準備使用百裂拳吧！當他的HIT POINT餘下一半後便會潛水，並不時會使出沒有攻擊力的水龍捲，這招會影響你的視線，此時要留意雷達，否則會被它重擊。

有一點值得一提的是，它起手使出水龍捲時，必殺大砲是可截擊它的。儲存足夠的能量便不妨使出吧！


■用R掣大玩釣魚遊戲


■水龍捲會影響你的視線



① ② ③ ④

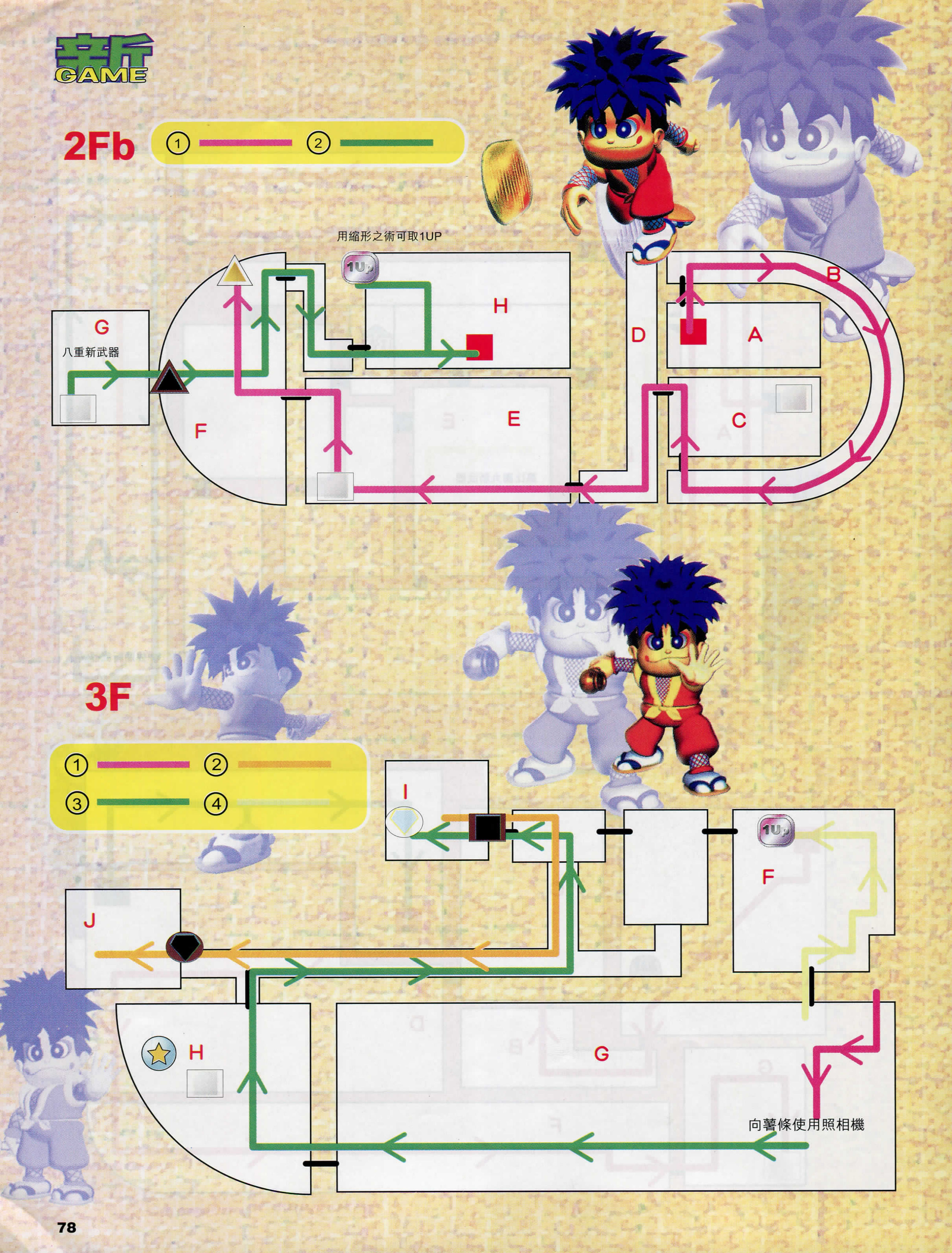
西寺

A
B
C
D
E
F
G
H
BP
1Up
惠比壽丸新武器
佐助新武器

2Fa

① ②

A
B
C
D
E
F
G
BP
MAP

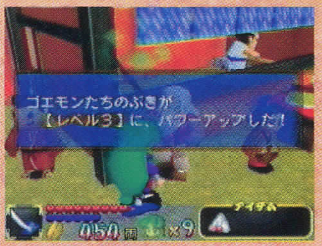

2Fb
①
②
用縮形之術可取1UP
1Up
G
八重新武器
F
H
E
D
A
B
C
3F
①
②
③
④
I
J
H
G
F
1Up
向著條使用照相機



「飛天之術」

限時80秒，玩者要眼明手快地的操作，令佐助跳至大木柱的頂層，記得要保持平常心一步一步的跳，否則便會跌落底層重新開始，一切努力都會白費。事成後佐助便可用C↑發動飛天之術，令自己跳得更高，取得更多道具。





■在防具店找到亞美小姐

■爺爺更會為你加強武器

最終決戰！目標直指敵人大本幕之卷！

回大江戶はぐれ町找弁慶，他介紹你到直路的水池找「收集家」河童，道具的確在他手上，但這河童在危急關頭還要求一隻青瓜作交換（記得留700元）。先到金光寺取鎖匙，用小龍太之笛到出雲茶水店，直行下路到備前（ビゼン）打開上鎖的門，佐助便可學習「飛行之術」。回大江戶はぐれ町進入大字燒之門（在金光寺旁邊）與怪人買得青瓜後便可與河童交換第四件奇蹟道具。

重回おまつり村，在北方海邊，地圖中另一個入口就是羽後的神秘圓形陣，走上中間的土偶頭上，馬上便會轉移至最後迷宮豪華音樂劇城。正前方的門被金鎖鎖著，穿過B房、C房，在D房取得金鎖匙後便可回起點開門。G房並無特別，但只要在J房間故意跳失，就可經I、J回這房間拿地圖及金鎖匙。繼續前進至K房，用縮小之術進入L的暗門取金鎖匙，打開地下的鎖就可以拿取鑽石鎖匙，最後可在N房的水底拿1UP，昇降機會送你到一個露天小城。大家可在此作最後的補給及SAVE。

■這位就是「收集家」河童



■到備前打開上鎖的門學法



■在羽後的神秘圓形陣出發



■轉眼已經在敵人的大本營

太好了！在敵陣重遇亞美小姐之卷！

到達頂層後在防具店找到亞美小姐，跟她談過後更在旁邊的食品店發現爺爺，原來他根本沒有死去（那問米婆請來的鬼魂究竟是誰？…）。之後他會將眾人的武器昇至LV3，此時即可破門進入最後一戰。先跳進城前1F的春風彈神油畫取金貓。沿路回去後進入左門，遇到電掣便攻擊它，最後會到達一個圓柱型的房間，攻擊電掣後馬上跳上高台即可取得鑽石鎖匙，在層部有出口。之後會經過不斷轉動的萬花筒房間，小心別掉落洞裏，前方正是BOSS藏身之處。

LAST BATTLE！愛與夢之精靈之卷！

看罷新桃山幕府的歌舞表演後便會進入機械人戰鬥，先對付敵方的「桃山戰艦」它總共有1門主砲、6門大砲、左右2對葉型砲、引擎砲共10個會攻擊你的部份，首先主砲用金錢鏢擊破主砲的綠色砲彈，之後立即對付6門大砲，儲足氣便用大砲對付引擎砲。兩邊葉的子彈可用拳擊對付增加金錢。另外每一次擊落所有「浮游圓桃砲」後機倉都會打開，立刻用大砲射擊才可對它做成致命傷。第二個階段要對付的是愛與夢之精靈，它會由右至左上下上下的發射子彈攻擊，記熟一次就可用金錢鏢輕鬆處理。第二種攻擊法是從遠處轉到你面前，只需看準時機用百裂拳或大砲截擊即可。當它的HP被減至一半時便會增加尾部攻擊，只需用金錢鏢連射其身體、連續發波就以連射金錢鏢抵擋、面對隕石攻擊時，冇能量就用拳打，有的話更可向正中間直射大砲。而當它舉盾撞擊你時，是可以用拳將盾格開的，照此方法作戰定可取勝！



■兩邊葉的子彈可用拳擊對付



■用大砲射擊它中央的缺口



■其波波攻擊可用拳擊對付



■隕石攻擊可以用大砲截擊

讚美他們吧！大江戶的HERO們之卷！

本來春風彈神還想用對付九洲的方法向IMPACT反擊，但伍佑衛門二話不說已經大砲侍候。看着春風彈神和MARGARET蘭子的逃生艙變成一顆星星，真是有如英雄特攝片一樣！IMPACT和大家道別後又回去美國繼續其特技英雄生涯，而三位男主角回到大江戶後滿心以為會受美女們熱烈歡迎，但原來春風彈神才是英雄，伍佑衛門一伙才是大壞蛋，最後落得悲劇收場……

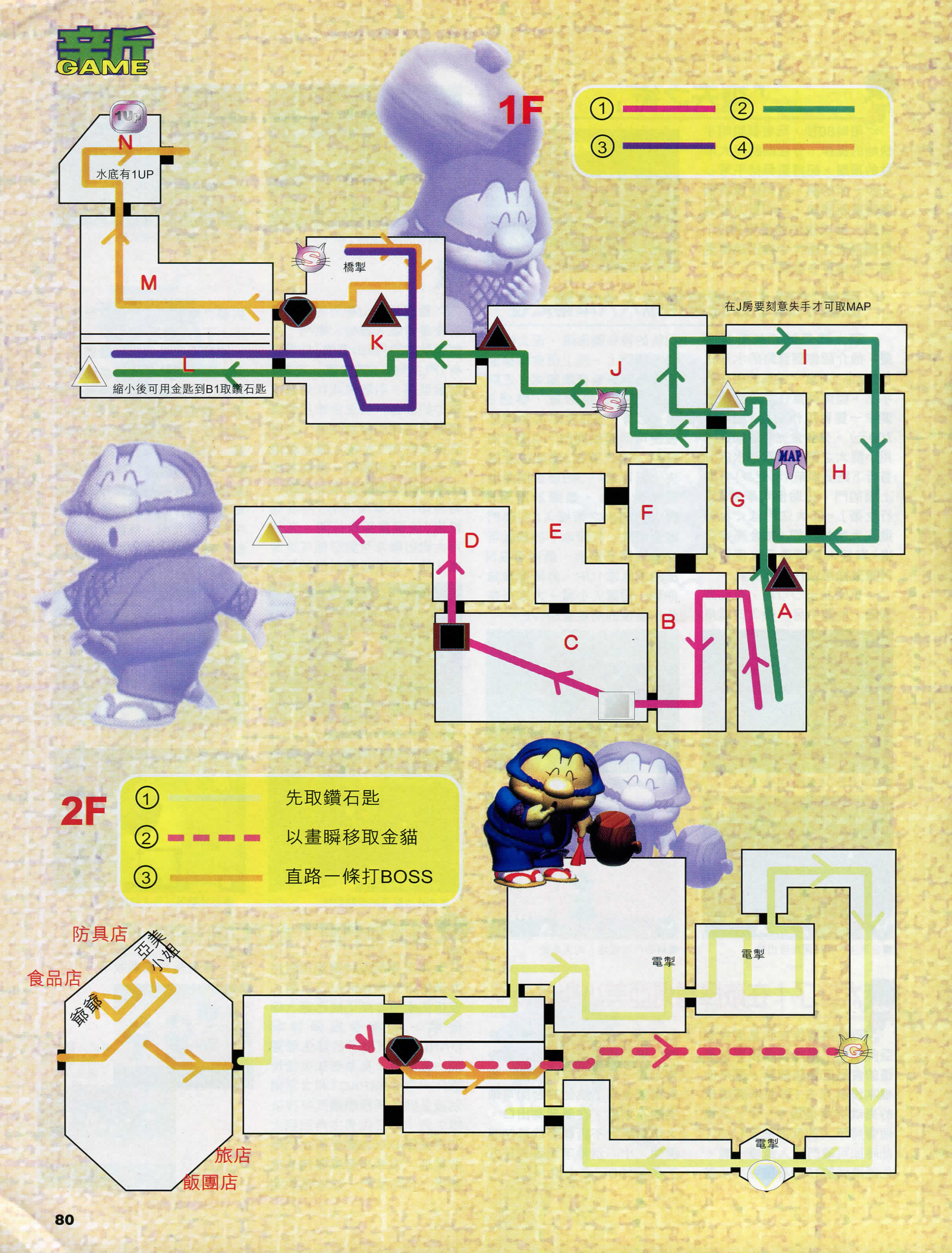


■係人都想成為英雄，抱得美人歸





■但係比人當賊咁打，好心冇好報


1F
①
②
③
④
N
水底有1UP
M
橋掣
K
L
縮小後可用金匙到B1取鑽石匙
J
在J房要刻意失手才可取MAP
I
H
G
MAP
F
E
D
C
B
A
2F
① 先取鑽石匙
② 以畫瞬移取金貓
③ 直路一條打BOSS
防具店
亞美小姐
食品店
爺爺
旅店
飯團店
電掣
電掣
電掣

萬花筒房間

BOSS

B1

① ②

B1

番外篇！完成遊戲的大禮之卷！

相信不少讀者都已經留意到，完場ENDING後有一個數貓的畫面，全數是45隻。根據占卜師最後的指示，全數取得是會有特別事件發生的。另外，如果你能夠取得40隻或以上的話，以後在OPTION中會增加一項「連戰！巨大BOSS MODE」的選項。在遊戲中你要以500點油和200個金錢，用IMPACT連續和4個巨大BOSS進行SERIVAL戰鬥。

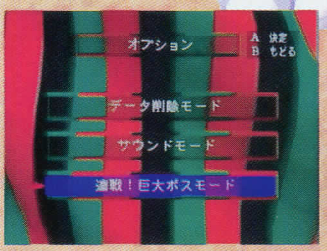
貓貓補完計劃！

當你習得四種術法，而且取得全數武器時，不要直接進入最後一戰。最好是重新到各個城鎮和迷宮走一回，尋找隱藏的貓。以下用圖刊出幾隻比較難找的貓，以作參考。


■ざぜん町的下水道(飛天之術)



■猛鬼城的地底水道(人魚之術)



■發現十分有趣的「巨大BOSS MODE」


■終於打低對手，不過用咗好多錢


■寺院城的其中一角(飛天之術)



■おまつり村的大水池(人魚之術)


■啤！乜都冇加？好難打呀！


■這是勝出後的畫面，但沒有特別嘢。









FIG 2P MEM
製造商：BANDAI　售價：398港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PlayStation

DRAGON BALL FINAL BOUT「SPECIAL戰略研究篇」

想當年BANDAI喺PlayStation出咗隻龍珠格鬥GAME叫「UTIMATE BATTLE 22」，本來格鬥係好平常一件事，不過佢有樣極為獨特嘅玩法就係BUILD UP MODE，可以經不斷嘅戰鬥令自己個角色昇LV，又可以同人哋嘅SAVE對戰，攪到一個二個都話要養番個仔。直至早輪阿天草同黑龍都重要鬥個你死我活，可想而知其耐玩度係幾咁高。唔知今次FINAL BOUT又可以帶來幾大嘅熱潮呢？

基本操作

十字掣	跳高、蹲下、前後移動
□	拳
△	波
×	擋
○	腳

特殊操作

L1＋↑	舞空術
L1＋→	前DASH
L1＋←	後DASH
緊按L1再＋↓	向畫面外移動
緊按L1再＋×	向畫面內移動
□＋×	儲氣
R2	MEDEO攻擊開始掣

（全部均為角色向右時、L1和R1掣共通）

必殺技反擊系統

當對手發出必殺技而畫面下方又出現反擊字樣時，你可在一瞬間輸入以下指令而作出不同的行動應付。






以氣抵消

○＋□


將它打開

×


擋格

鬥波

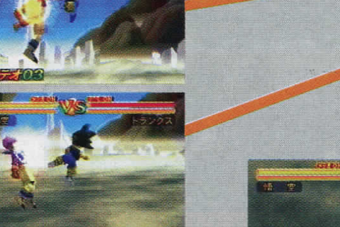

同時按下○、△、□，發出必殺技後連按△掣

隕石連續攻擊～以為好得戚，好睇唔好食～

只要在貼近對手時按實前方＋R2就會將對手轟飛，而此時需入以下指令將可使出十分華麗嘅連續技。不過大家要知道一點，這招是可以反的，而電腦輸入指令比你要快上幾倍，用的話第2HITS就要轉為放波，否則只有被玩番轉頭的份兒。


拳技隕石連續攻擊




腳技隕石連續攻擊

光線隕石連續攻擊

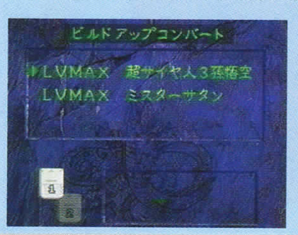
拳技隕石連續攻擊	同時按□和△	反擊法：同時按□和×
腳技隕石連續攻擊	同時按○和△	反擊法：同時按○和×
光線隕石連續攻擊	同時按△和×	反擊法：同時按□和○

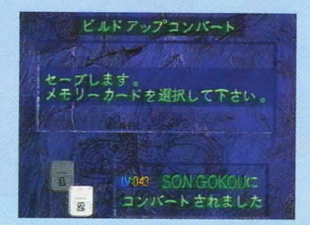
（使用光線隕石連續攻擊後將無法再駁招，必殺技反擊系統亦會失效）

BUILD UP MODE 養仔模式



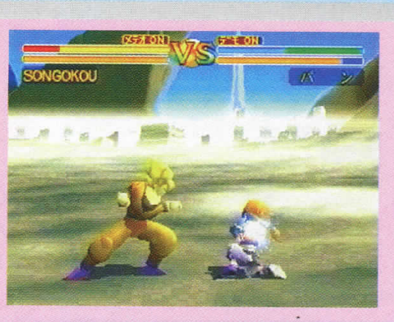
可說是這系列遊戲的靈魂所在，相信好多人都玩過。今次大家可以從16個人物中選擇一個角色開始訓練，你亦可以用上集「UTIMATE BATTLE 22」嘅SAVE轉換成新作的人物，不過上集MAX嘅人物只能轉變成LV40左右，而且招式威力亦不強。倒不如由頭玩好過。你可能會問點解每位角色都會有幾種所謂「值得操練嘅必殺招」而唔全數學齊全部招式呢？原因係各招嘅強弱都有關連，例如當你把A招操勁後再練B招，轉頭A招可能又會變弱，是不能全數盡練的。所以選定最好用嘅招再去操練，先可以在最短時間取得最佳效果。





其之2 在養仔模式喜愛擋格！

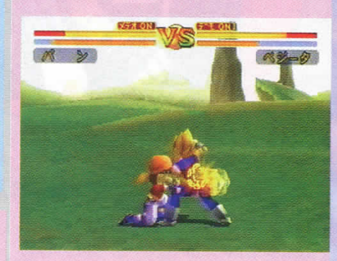
所有LEVEL嘅PAN都有一個習慣，就係見招擋招。只要大家有耐性、連射手掣同膠紙，亞PAN都會幫各位練功同昇LV㗎！方法就係用膠紙黐實個拳或腳掣，電腦亞PAN就會同你擋足一晚，直至你想停為止。有出招手掣嘅朋友重可以練一啲「擋格唔會扣能源」嘅招。在晚上進行，一覺醒來你個仔女就自不然昇幾十個LEVEL了。(好可惜由於亞PAN十分細粒，有些角色的拳腳是不會次次打中的，這情況不適用於此玩法。)



亞PAN的靈異事件！

其之1 神奇衝擊波永遠長在？

大家有冇發現，有時亞PAN個蹲下拳駁JACK FORCE COMBINATION之後個衝擊波會長期在你的前面呢？此時你只要不停DASH、出拳、同用JACK FORCE COMBO，敵人都會硬食你個衝擊波㗎！







無責任爺爺 孫悟空

可能因為我係主角啦，攻擊力同速度都夠哂平均，實在係玩家嘅不二之選！我對腳係全部人之中最長嘅，大家鬥踢嘅話無人夠我嚟㗎，所以大家多啲用我嘅腳技攻擊敵人啦！

技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→△	單發 55
超龜波氣功	↓←→△	單發 105
龍擊拳	↓→□	最高 135
激烈連腳	←↓→○	最高 115
SLASH DOWN KICK	跳躍中 →↓ ○	單發 25
JUMP KNEE LIFT	↓↑○	最高 80
DASH ENERGY BALL	→→□	單發 20
連續氣功彈	↓→△	最高 10
元氣玉	→←↓↑△	？？？

JUMP KNEE LIFT

這招可以對付浮在空中的敵人，但對地面的對手只會中頭一腳，威力不大。

■唔，你想玩舞空術嗎…



■好！我踢你落嚟！

BUILD UP CHOICES

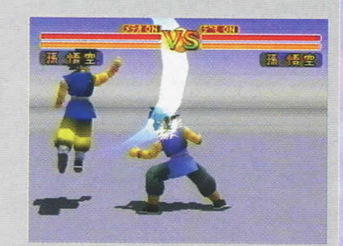
悟空對腳咁長，當然要物盡其用啦，操熟SLASH DOWN KICK、JUMP KNEE LIFT、激烈連腳一式三招腳技同基本腳攻擊就最好不過了。

龍擊拳

步行速度慢，衝前又易中招，用這一招突進技一方面可以攻擊，又可以拉近距離。



■先送你4拳…



■再加一件昇你嘆吓

百厭星孫女 PAN



技式	指令	攻擊力
ATOMIC SIDE	←↓→ △	單發 45
TWIN ENERGY BALL	↓←→ △	單發 95
EAGLE KNEE LIFT	↓↑ ○	單發 25
旋風腳踝落	↓→ ○	單發 30
CUTTING UPPER	→←→ □	最高 60
JACK FORCE COMBINATION	↓→ □	最高 180
WILD WAVE CIRCLE	→←↓↑ □	最高？？？
連續氣功彈	↓→ △	最高 60

咪以為女仔好蝦啲呀！我啲連續突進技都不知幾鬼快，而且有啲「大舊衰」嘅波太高，打唔到我㗎！吓？想玩近身戰？問過我嘅蹲下重拳駁JACK FORCE COMBINATION先啦！

WILD WAVE CIRCLE

係JACK FORCE COMBO打到第3拳嘅時候，立即輸入指令可以駁到這一招。



■黐你上天打、打、打…

JACK FORCE COMBINATION

這招以蹲下拳CANCEL真係好用到暈，加上製作上出現的小錯誤…



■先蹲下拳↓□再駁↓→□



■吓！點解個波長期喺我前面㗎？

BUILD UP CHOICES

JACK FORCE COMBINATION同WILD WAVE CIRCLE係小PAN嘅成名絕技，唔練就真係對唔往佢啦！



■冇得走，威力重好高㗎！

細咗成個碼 豆丁悟空



技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→ △	單發 50
超龜波氣功	↓←→ △	單發 100
SLIDING BOMB	←↓→ □	最高 55
三連腳	→→→ ○	最高 100
SLASH DOWN KICK	跳躍中→↓ ○	單發 35
爆裂 COMBINATION	→↓← □	最高 180
SOLID SHOOT	↓→ ○	單發 20
連續氣功彈	↓→ △	最高 90

雖然畢拉夫將我變成咁細粒，防禦力變弱了，不過可以用回少年時代最厲害嘅拳技CANCEL打法，即係用拳接駁各種必殺技，只要小心防守再見機突擊就無往而不利了。

SLIDING BOMB

當你嘅SLASH DOWN KICK打空時，可以試吓用SLIDING BOMB，有時會陰到人㗎！

■打唔到你？你以為啦！

爆裂COMBINATION

這一招起手時會跳高，好多時可以跳過敵人嘅攻擊再向其施襲。



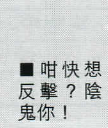
■轉呀！轉呀！



■拳打腳踢…轟！

BUILD UP CHOICES

之前悟空都講過，佢嘅拳系CANCEL能力十分出眾，練習爆裂COMBINATION同SLIDING BOMB係唔會白費㗎。

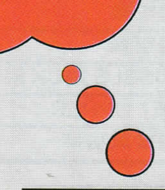


■咁快想反擊？陰鬼你！



超級二世祖 杜拉格斯（GT戰士）





技式	指令	攻擊力
BURNING ATTACK	←↓→△	單發 50
FINISH BUSTER	↓←→△	單發 100
RISHING KICK	→→○	最高 130
SLIDING KICK	←↓→○	最高 55
DOWN THE HEEL	↓←○	最高 66
BRAVE SABE	→→□	最高 83
LIGHTENING JAW	←←○	最高 50
擴散氣功彈	↓→△	最高 84

我唔係未來嘅杜拉格斯，我嘅力量、速度、持久力和戰鬥力都十分平均，是入門最佳選擇。招式主要係各式腳技，對空、突進、下段等均一應拘全，封位？梗係一流啦BABY！

LIGHTENING JAW

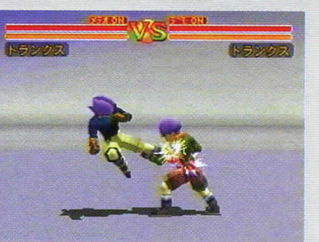
這一招比較有趣，距離太遠的話第一腳會踢空，但第二腳卻可轟中敵人腦門，陰人一流。

■嘩！點解會食喋？

■啤！都打唔中我！

RISHING KICK

全中比波攻擊更強，但在空中第一腳已經會將敵人轟開，而且無法完全攻擊矮仔。


■連續四腳踢踢踢


■最後重擊轟開敵人

BUILD UP CHOICES

學習SLIDING KICK完全係為其攻擊力、而LIGHTENING JAW又可以追擊向後逃嘅對手，實在係唔錯嘅組合。

撒雅星王子 比達





可惡嘅格古洛，竟然瞞住我變咗咁多款角色…係！我對腳好短！但係我招招都夠強夠霸道，要埋人身絕對唔係難事，埋身後有乜嘢攪？哈！哈！哈！之後就係我嘅世界啦！

SLASH ARROW KICK

第一腳對空，用來陰浮空嘅對手。而第二腳空對地，一式兩用嘅腳技。

■第一腳對空正

■第二腳對地妙

SUPER DASH

這招嘅指令↓→○可以駁在蹲下腳後便出，係基本連技中的基本，好用又實際。

■一個字講哂！快！



■真係打咗冇仇報呀！

技式	指令	攻擊力
BIG BUN ATTACK	←↓→△	單發 55
FINAL FLASH	↓←→△	單發 105
DASH ENERGY BALL	→→□	單發 30
衝擊波	→←↓↑△	單發 45
SLASH DOWN KICK	跳躍中→↓○	單發 20
SLASH ARROW KICK	↓↑○	最高 65
比達 HAMMER	↓↑□	單發 25
WILD SPIN KICK	↓←○	最高 50
SUPER DASH	↓→○	最高 85
HEEL SHOOT	→→○	最高 65
連續氣功彈	↓→△	最高 105

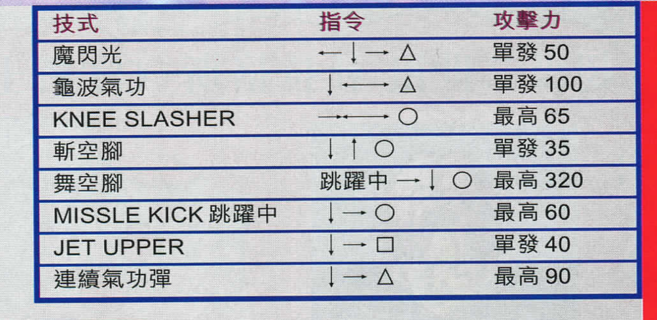
BUILD UP CHOICES

WILD SPIN KICK、SLASH ARROW KICK這幾招腳技都可以練熟點，不過以比達嘅情況嚟講，練拳腳比起練必殺技更重要。

DRAGON BALL FINAL BOUT ∫ SPECIAL 戰略研究篇∫

智慧型戰士 孫悟飯





技式	指令	攻擊力
魔閃光	←↓→△	單發 50
龜波氣功	↓←→△	單發 100
KNEE SLASHER	→←→○	最高 65
斬空腳	↓↑○	單發 35
舞空腳	跳躍中 →↓○	最高 320
MISSLE KICK 跳躍中	↓→○	最高 60
JET UPPER	↓→□	單發 40
連續氣功彈	↓→△	最高 90

各位好！我係孫悟飯，雖然我攻擊力不強但勝在速度極高，使用速攻或者一擊脫離戰法均可。我手腳共有兩招昇攻擊，加上兩招空中技舞空腳同MISSLE KICK，地對空、空對地能力可說無出其右。

JET UPPER

悟飯會追前4分3畫面至對手前方，再一個昇將對手打上天，就算唔中都會有追加攻擊。


■第一拳可將對手打上天

舞空腳

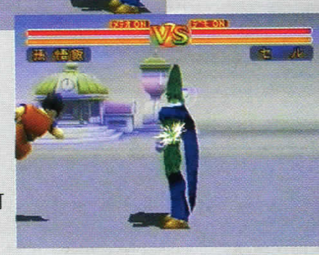
威力係波攻擊嘅3倍，而且一路擋都一路扣，實在係太唔公平啦！


■跳高吧悟飯！


■落去啦悟飯！

BUILD UP CHOICES

舞空腳就係悟飯至霸道嘅絕招，唔練佢就真係同自已過唔去。至於JET UPPER同斬空腳拳腳兩招昇系攻擊都係好嘅選擇。


■就算唔中都可打人一下

可怕的生化人 斯路



技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→△	單發 65
衝擊波	↓←→△	單發 115
斯路 COMBINATION	→↑→□	最高 180
RISING ATTACK	↓↑□	最高 105
HEAD ATTACK（開始）	←←→□	單發 45
HEAD ATTACK（追加攻擊）	→□	單發 45
GROUND SLIDER	↓→○	最高 80
POWER ATTACK	↓→□	單發 45
連續氣功彈	↓→△	最高 135

我係斯路大爺！我係10個普通人物之中攻擊力最強嘅，近身戰就至啱我嘅STYLE，比我一擊得手就真係無仇報！係呀，我速度係慢呀！不過我抵抗力強！唔怕死就同我玩埋身啦！

POWER ATTACK & GROUND SLIDER

這兩招也是下段攻擊，正常都會連續使用，威力不大，但是埋身的最佳方法。

■先用一招POWER ATTACK開路

斯路COMBINATION

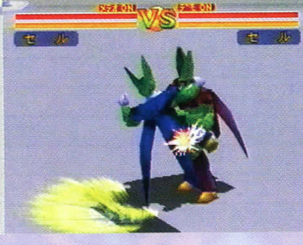
這招是斯路攻擊力最強的一式，而且可駁下面提到兩招，都減到敵人唔少能量㗎。


■超強嘅拳擊連續攻擊


■CANCEL POWER ATTACK

BUILD UP CHOICES

佢嘅連續氣功彈力量強勁，是對遠方敵人的最佳選擇，而上述3招也是練習的目標之一，咁就可以取得更多埋身嘅機會啦！


■再用GROUND SLIDER埋人身

最強最惡魔人 布歐

胡…嘩…我細細隻不過好好揪！我要食蛋糕！胡…嘩…（我攻擊模式古靈精怪，地底嘢極多）胡…嘩…（在中距離用EARTH SHOOT同EXPAND PUNCH可以封死唔少人）胡…嘩…

EARTH SHOOT

怪招中嘅怪招，起手好似普通腳攻擊，離遠出嘅話好多人都唔會擋，是對人時嘅陰招。

■OH NO！比人陰到！



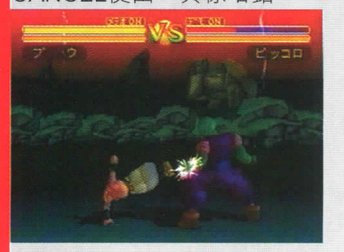
■啤！咁遠出腳把鬼呀！

BUILD UP CHOICES

EARTH SHOOT同ULTIMATE PUNCH都係封鎖敵人行動嘅重要招式，而SPIRAL KICK就係布歐主要武器，學這三招吧！

SPIRAL KICK

布歐至激嘅攻擊，而且擋咗都照扣，重可以用蹲下腳CANCEL使出，真係唔錯。



■蹲下腳CANCEL！



■嘩！都扣唔少喫！

技式	指令	攻擊力
POWER BALL	←↓→△	單發 55
LOUD SHOUT	↓←→△	單發 105
ARM BALL	↓←□	最高 40
ULTIMATE PUNCH	←↓→□	單發 35
SPIRAL KICK	↓→○	最高 100
布歐 BOMBER	→←↓↑△	單發 45
EARTH SHOOT	←↓○○○	最高 75
EXPAND PUNCH	→←→□	單發 35
擴散連續氣功彈	↓→△	最高 105

極惡宇宙暴君 菲利

技式	指令	攻擊力
DEAD BALL	←↓→△	單發 45
EVIL ENERGY	↓←→△	單發 95
SUPER TAIL KICK	←↓→○	最高 65
KILOTIN KICK COMBINATION	→→○	最高 80
邪尖降　跳躍中	→↓○	最高 70
HEAD ATTACK	←←→□	最高 70
DASH ENGERGY BALL	→→□	單發 30
菲利死光	↓→△	最高 70

我嘅光線技可說是無人能及的快，對手想和我鬥波的話就真係「買棺材唔知定」。唔怕講你知，我嘅防禦力唔係咁高喫，接近戰對我好不利，夠膽就飛過嚟打我呀！看看誰怕誰吧！

KILOTIN KICK COMBINATION

菲利會連續踢對手三次，而最後一腳更會將敵人轟飛，但空隙就比較大。



■扮有型！踢人都要叉起手…

■第三腳就會將敵人轟走

HEAD ATTACK

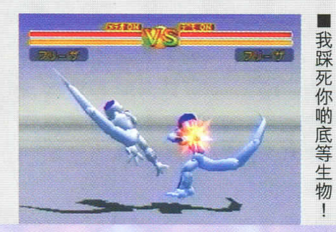
攻擊距離遠，而且夠快夠直接，算是較實用的一招，可駁蹲下拳使用。



■嘗嘗本大王嘅鐵頭吧！

邪尖降

空對地攻擊技，配合菲利較其他人為快的跳躍力，避波再攻擊不是難事。



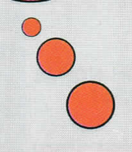
■我踩死你啲底等生物！

BUILD UP CHOICES

放波先係菲利嘅生命，佢尊貴嘅唔身軀唔係用嚟打爛仔交喫！一於先練好以上提供的封位技，再勁操佢嘅連續氣功彈同必殺光線技啦！

超越神的戰士 笛子魔童



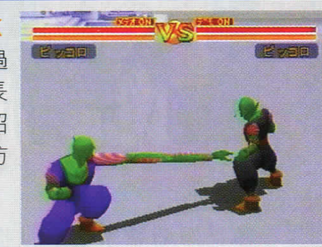


技式	指令	攻擊力
魔貫光殺砲	←↓→△	單發 45
激烈光彈	↓←→△	單發 95
SONIC KICK	→・→○	最高 50
魔斷腳	↓↑○	單發 30
舞空腳	跳躍中→↓○	最高 255
斬空烈波	→・→○	最高 60
魔昇斷腳	←↓→○	最高 60
MYSTIC ATTACK	→→□	單發 30
連續氣功彈	↓→△	最高 70

我好清楚自己的能力，速度同蹤技係我嘅強項，所以我會同對手保持中距離再作突擊。可惜我防禦的持久力十分不足，絕對不能多作埋身戰，否則被人揖掣就大事不妙了。

MYSTIC ATTACK

大家都領教過魔童叔叔隻長手長腳嘅利害吧！過招可說是防不勝防啊！



■鬼咁遠都打得到喫！

斬空烈波

在連續拳擊之後再補上一發腳刀，全中的話攻擊力還算不賴。



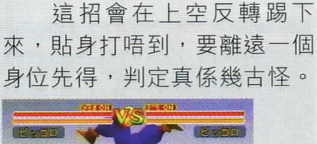
■拳頭爆發！！



■腳刀埋尾！！

魔斷腳

這招會在上空反轉踢下來，貼身打唔到，要離遠一個身位先得，判定真係幾古怪。





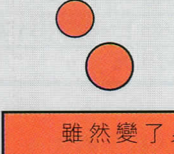
■正一反轉再反轉

（以上幾招攻擊力加埋都不及一招舞空腳，不過畫面同悟飯一樣唔想再出）

BUILD UP CHOICES

嘩！魔童叔咁多腳招，點操得齊呀？咁就要選擇攻擊力最高嘅舞空腳同封鎖敵人前進機會嘅MYSTIC ATTACK、斬空烈波啦。

細粒又好打 超豆丁悟空



技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→△	單發 100
超龜波氣功	↓←→△	單發 150
連續氣功彈	↓→△	最高 225
SLIDE FIRE	←↓→□	最高 150
三連亂舞蹴	→・→○	最高 190
SLASH DOWN KICK	跳躍中→↓○	最高 160
BROKEN ROLL	→↓←□	最高 500
SOLID SHOOT	↓→○	最高 315

雖然變了身，但手腳仍然很短，就係我嘅超級弱點。不過超級撒雅人唔係流喫，我嘅拳、綫綫攻擊都大幅強化了，只要我配合各種突進技玩埋身，就可以用強烈嘅打擊技同對手埋單了。

SOLID SHOOT

衝到敵人懷內之後，再連續以拳腳攻擊對手，駁蹲下腳幾好用喫！



■講到埋身我就至在行啦

BROKEN ROLL

嘩！全中可以扣500點？不過擋係唔會招喫！





■先來直衝向對手



■再一招轉轉驚魂

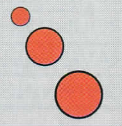
BUILD UP CHOICES

以上介紹兩招埋身殺着當然要操熟啦，又由於要打埋身戰才可以發揮豆丁悟空嘅真正實力，所以開路用嘅連續氣功彈亦非練不可。



■打！打！打！正！

宇宙最強組合 比古洛



我哋係比達同悟空，堪稱全宇宙中最強勁嘅組合。我嘅RISING CHAIN KICK對空十分好使好用，而且招式陰陰濕濕、動作誇張，攻擊力高之餘給予對手嘅精神打擊亦非常大。

PSYCHIC WAVE

離開五六個身位都能攻擊嘅光線技，下意識唔擋嘅玩者好容易就會中招。

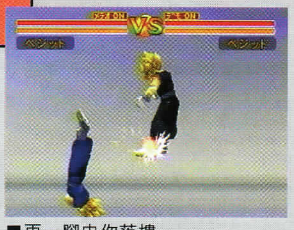


■只要對手在出招時間中走進射程

■中呀！食啦！死得不明不白！

RISING CHAIN KICK

有啲似跳舞嘅連續踢，攻擊力極大，所以係比古洛最常使用嘅攻擊。



■再一腳中你落樓



■踢！踢！踢！！

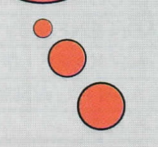
技式	指令	攻擊力
FLASH SWORD ATTACK	←↓→△	單發 110
FINAL 龜波氣功	↓↔△	單發 160
連續氣功彈	↓→△	最高 240
RISING CHAIN KICK	↓↑○	最高 475
ATOMIC BREAK COMBINATION	↓←○	最高 290
SPIRAL HEEL SHOOT	跳躍中→↓○	最高 200
HEEL SHOOT	→→○	最高 90
PHAMTON SOMER	←↓↑○	最高 200
PSYCHIC WAVE	←↓↑△	最高 320

BUILD UP CHOICES

ATOMIC BREAK COMBINATION、RISING CHAIN KICK、PHAMTON SOMER這幾招都係比古洛係BUILD UP BATTLE中經常使用嘅招式。

另類新感覺 超杜拉格斯（GT 戰士）





技式	指令	攻擊力
BURNING ATTACK	←↓→△	單發 95
FINISH BUSTER	↓↔△	單發 145
擴散氣功彈	↓→△	最高 150
DOWN THE HEEL	↓←○	最高 160
SHOOT RUSH	→→○	最高 425
GROUND TWIN KICK	←↓→○	最高 145
BRAVE SABE	→↔□	最高 220
LIGHTENING CRUSH	←←○	最高 210

變身之後我嘅基本技巧亦與正常型態大致一樣，但係招式力量就幾乎強了1倍以上。尤其是埋身用的SHOOT RUSH，比起正常型態時的RISHING KICK強達3倍之譜。

BRAVE SABE

簡簡單單的兩腳威力已經很高，而且勝在夠快，重可以駁在蹲下拳後使出。



■出得快，埋身好用

SHOOT RUSH

RISHING KICK嘅加強版，招式完全同正常版一樣，但威力不可同日而語。而且在中途可以駁DOWN THE HEEL同LIGHTENING CRUSH。



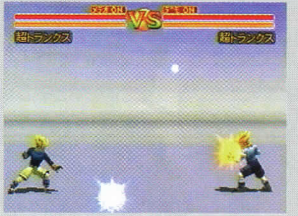
■看！沒有大改變呢！



■CANCEL DOWN THE HEEL

擴散氣功彈

杜拉格斯嘅擴散氣功彈係前下上3砲咁發射㗎，不過就冇乜可能連中三發。



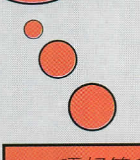
■近距離就有可能中兩飛

BUILD UP CHOICES

SHOOT RUSH真係勁中之勁，一於狂操SHOOT RUSH同腳啦！咁樣嘅話一招就可以打到對手GAME OVER了。

未來戰士 超杜拉格斯（Z戰士）



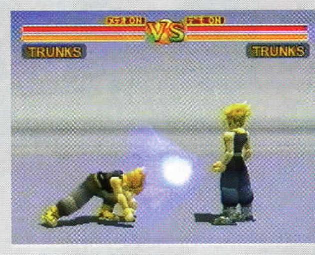


技式	指令	攻擊力
BURNING ATTACK	←↓→△	單發 95
FINISH BUSTER	↓←→△	單發 145
擴散氣功彈	↓→△	最高 150
DOWN THE HEEL	↓←○	最高 160
BROKEN OVER	→→○	最高 355
GROUND SHOOT JAVELIN	←↓→○	最高 145
BRAVE SABE	→←→□	最高 220
LIGHTENING SONIC	←→○	最高 210

唔好笑我自大，假假哋我都係比達個仔，我嘅力量同速度都同GT版超杜拉格斯不相上下㗎，但我埋身出腳就比較快，你地喜歡邊「款」呀？款款都十分有型有款㗎！

FINISH BUSTER

出招速度慢，而且其攻擊力在眾多隱藏人中算是弱的一個。出唔出好呢？不如省口氣暖肚好過。



■超手式十分之長…

BURNING ATTACK

已經冇招好講了，分析一下佢兩招光線必殺技啦！BURNING ATTACK算係快出到，但係威力只需平平罷了。



■一個銀色大波轟過去

BUILD UP CHOICES

唔好話我講完又講，我哋招式同GT戰士咁相似，練習嘅方法又會有乜分別呢？（其實Z戰士版嘅BRAVE SABE出得十分之快可以一練。）

BRAVE SABE

其他杜拉格斯都有嘅埋身足踢連續技，但z版是踢得最快嘅一個



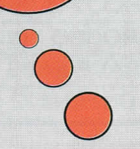
■人哋踢一腳…



■我已經踢咗三腳啦！

可惡嘅格古洛 SON GOK（Z戰士）





技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→△	單發 105
超龜波氣功	↓←→△	單發 155
連續氣功彈	↓→△	最高 240
龍擊 COMBINATION	↓→□	最高 440
DASH ENERGY BALL	→→□	單發 65
JUMP KNEE LIFT	↓↑○	最高 215
SLASH DOWN KICK	跳躍中 →↓○	最高 140
爆烈連腳	←↓→○	最高 575

我重有乜嘢好講呀！我嘅情況同Z版杜拉格斯一樣，GT版嘅孫悟空能力同我係完全一樣嘅，招式亦都大致不變。最大分別在於電腦使用時，我會比較喜愛在半空用拳腳攻擊。

爆烈連腳

嘩！如果輸入指令的時間準的話，是可以不停攻擊敵人的，被擋格也會照扣。



■腳腳腳腳腳腳腳腳腳腳腳

龍擊COMBINATION

悟空會突進攻擊敵人7拳，再補上一拳昇龍拳，十分容易CANCEL其他招㗎。



■1、2、3、4…



■5、6、7…昇！

BUILD UP CHOICES

大家都係悟空，對腳一樣咁長，操熟龍擊COMBINATION、JUMP KNEE LIFT、爆烈連腳一式三招腳技同基本腳攻擊相信冇人敢同你打。



■腳腳腳腳腳腳…至死方休

「又係格古洛」超孫悟(GT戰士)

技式	指令	攻擊力
龜波氣功	←↓→△	單發 95
超龜波氣功	↓←→△	單發 145
連續氣功彈	↓→△	最高 150
龍擊圓舞	↓→□	最高 160
DASH ENERGY BALL	→→□	最高 355
KNEE SHOCK	↓↑○	最高 145
SLASH DOWN KICK	跳躍中 →↓○	最高 220
POWER STORM	←↓→○	最高 210

根本上除咗頭髮顏色唔同之外，我同正常型態嘅GT孫悟空無論招式同能力都係一模一樣㗎。咁各位會問，咁重點解要用我呢？理由好簡單，我有型啲，外型又夠照，正所謂見者畏三分呀！

POWER STORM

「悟空系」角色之中最大破壞力嘅一招突進亂舞技，又係打完冇仇報嘓隻。



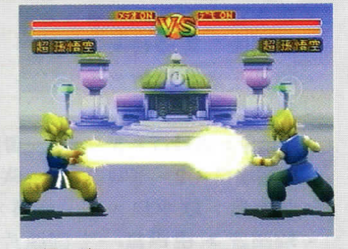
■打打打打打打打！

超龜波氣功

龍珠至經典嘅絕技，幾乎一半角色會使用這招，真係要多謝始創人龜仙人至得！



■超．龜．波．

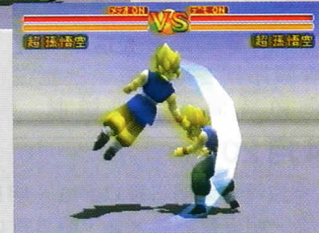


■氣．功——！



BUILD UP CHOICES

大家都係悟空，對腳又係咁長，點解唔可以操熟龍擊圓舞、POWER STORM同人大玩鬥快按掣呢？



■拳風打出我攻下！

REAL BOSS 超級撒雅人4孫悟空



佢本人唔多講嘅，所以由我講解一下。其實佢係孫悟空變成猩猩發狂後，再由亞PAN引導之下，在猩猩形態變身成嘅最強超級撒雅人。其招式還是離不開「悟空系」那幾招，不過速度同威力就需超班級數。

SPEAR SHOOT

拳系連舞技嘅極致，在一輪狂拳揪擊之後用一個上勾拳





■快到冇影打打打



■再見啦！

烈風牙斬蹴

腳系連舞技嘅最強版，在連續腳踢之後補上一腳瞬間轉移踢



■HA！HA！

■GOOD BYE！

技式	指令
龜波氣功	←↓→△
10倍龜波氣功	↓←→△
連續氣功彈	↓→△
SPEAR SHOOT	↓→□
JUMP KNEE LIFT	↓↑○
烈風牙斬蹴	←↓→○
SLASH DOWN KICK	跳躍中 →↓○

BUILD UP CHOICES

佢嘅連續氣功彈高度夠底而且出手快，係全員制霸嘅一招。而烈風牙斬蹴亦夠快夠強，兩招都係值得一練嘅招數。

攻略一族





黑之斷章 The Literary Fragment

撰文：FUKUDA



AVG　製造商：OZ CLUB　售價：6300日圓
發售日：發售中（8月8日）　容量：CD-ROM　備註：附送OMAKE CD
MEM　SEGA SATURN

故事＋流程＝完全攻略・日本篇

遊戲簡短攻略流程

玩者只要根據以下流程表順序到各地方去，就能在最短時間內完成遊戲；<XXX>是代表遊戲中可輸入調查指令的地點，而×3則是進行3次該動作。

4月20日

<涼崎家>明日香口×6、明日香面×2、矮櫃（第一格）×2、明日香配飾×2、明日香口×2

<佐藤家>門牌×2、電鐘×1、電鐘按鈕×2、防盜眼×2、春永口×4、門的把手×1、佛鵜口×4、寺田口×1、佛鵜口×3、警察手帳×1

<涼崎家>矮櫃（第一格）×2、明日香配飾×2、明日香胸×4、明日香口×3

<40C室>留美子口×2、蛭田口×2、留美子口×10

<40C室>蛭田口×5、三浦眼×1、三浦口×2、三浦眼×1、三浦口×4

<涼崎家>明日香口×6

4月21日

<涼崎家>佛鵜口×4、氨基氰×1、寺田口×1、佛鵜口×1、寺田口or警察手帳×1、寺田口×1、佛鵜口or寺田口×1、佛鵜口×1、大門×1

<涼崎家>傳言板×2、電話→使用×1、桌子→警察手帳×1、傳言板×2

<安藤家>電鐘×1、安藤口×6、大門×2

<留美子家>留美子口×7、電鐘×2

<咲水家>咲水口×3

<蛭田家>春永口×4、門牌×2、"40C"×1

<佐藤家>門的把手×1、春永口×4

<杜松家>杜松口×6、圖畫×1、書架（右邊下層）×1、書架（左邊下層）×2、杜松口×4

<安藤家>門口×2

<通往天台的樓梯>右邊門的把手×2

<咲水家>咲水口×6、冬川口×5、咲水口×3

<咲水家屋外>涉澤口×5

<涼崎家>涼崎口×5、桌子→書籍×1、沙發×1、明日香口×4、明日香配飾×2、明日香口×1

<瀨尾家>瀨尾口×5

<三浦家>照片×2、三浦口×10

<咲水家>咲水口×4

<涼崎家>涼崎口×3

<留美子家>電鐘×1

<天台>畫面×3

<涼崎家>涼崎口×3、桌子→書籍×1、涼崎口or通話機→調查×1、咲水口×2、涼崎口×1、咲水面×2、咲水口×2

<咲水家>咲水口×1、窗簾×1、咲水口×1

<蛭田家>視像室→上側照片板×1、寢室→右上角相架×1、書房→右上角相架×1、客廳→左上角時鐘×6

<咲水家>涼崎口×4、咲水口×1、窗簾×1

4月22日

<涼崎家>魅奈口×5、矮櫃（第一格）×2、沙發×2、魅奈口×1

<涼崎家>涼崎口×1、佛鵜口×4、寺田口×2、佛鵜口×2、寺田口×2、佛鵜口×1、廁所×1、佛鵜口×1、寺田口×1、佛鵜帽子×1、涼崎口×2

<瀨尾家>瀨尾口×5、窗簾×1、瀨尾口×2

<咲水家>佛鵜口×2、寺田口×2、佛鵜口×1、大門×1、咲水口×2

<涼崎家>冬川口×1、明日香口×4、冬川口×1

<瀨尾家>瀨尾口×5

<杜松家>杜松口×4、杜松手×1、書架（右邊上層）×1、杜松頭×1、杜松口×3、杜松手×1

<三浦家>三浦眼×1、三浦口×7

<杜松家>杜松口×3

<杜松家>杜松口×3

<涼崎家>冬川口×2

<瀨尾家>瀨尾口×1、瀨尾面×2、瀨尾身體×1、瀨尾口×2、瀨尾手×1

<涼崎家>冬川口×2、冬川身體×1

4月23日

<涼崎家>涼崎口×1、傳言板×1、涼崎口×1、涼崎面×1

<通往天台的房間>三浦的屍體×2

<天台>雌蕊口×6、明日香口×1、咲水口×2、雌蕊口×1、明日香口×1

惡夢之序章



「滴答、滴答……」不知為何，最近總是做着由水滴聲作開端的惡夢。夢境中那條長長的地下通道裏，僅有的只是丁點兒的光，我們不斷前進，至於為着甚麼目的則不得而知，忘記了。繼續前進時，不禁感到有點害怕，是因為「那個人」就在我的身邊，要讓這種事再次發生……太可怕了。我們向着惡夢那種獨有令人着急不自由的感覺和似層相識的感覺前進，向着過往的結局前進，不斷向前行。不久，我看到一些東西，一個被擁有7根足部的怪異章魚所包圍着的孩子之石像，至於它到底象徵着甚麼則不太明白……不過，這石像或是這惡夢所代表的事應該有一個的。現在……開始了……「比魯廷之夜」。



接着，我與「那個人」站立於黑暗之中，右手緊握着散落零碎的光芒，而火炎則在眼前飄搖着……此時響起了烏鴉之聲，一種不會在夜間出現的聲音……

明日香出場



涼崎聽突然從睡夢中醒來，原來只是造夢。看過眼前的境像後，涼崎將握得緊緊的右手張開，慢慢按着太陽穴，有感自己不經不覺便睡着了。此時助手柏木明日香從廚房出現，身為她義父的涼崎同時為她的兄長與上司，要她屈在這間規模細小的偵探事務所可算是大材小用了，畢竟她也長了一副美人胚子哩。

「保重啊，兄長……不，所長。」明白香的確很擔心涼崎的事，接着她殷切地問涼崎和其工作上的夥伴，草薙要不要吃飯時，涼崎只是說喝咖啡就好了，跟着又冷冷回應她的話，不難想像他是一個冷漠的人（竟然這樣對待美女，真過份）。環望房內的佈置，整體上觀感是介乎於辦公室和住宅之間，給予人一種散漫的感覺。當打開房間左邊四層矮櫃的第一格時，發現裏面有一張照片，那是以前涼崎與明日香的同學們一起去游泳時所拍下的，看上去總有是怪怪的——到底他和明白香看起來像情侶抑或像兄妹？當望清楚她時，發現她的體態越來越豐滿了，這話說來，她衣領上的藍色寶石配飾真的很漂亮，這寶石的名稱可解為「消滅邪靈」，用來保護配戴它的主人。就在草薙正想開口對明日香說話時，突然在大廈的附近出現了警車聲，涼崎聞後便身和草薙一起出去看看。

謎一般的命案

事件是發生在涼崎所居住大廈的四樓40D室（涼崎是住在七樓的70C室），門旁的門牌上寫着「佐藤一幸、美智子」，估計居住在屋子內的主人應該是對夫婦吧。好奇的草薙從大門上的防盜眼望入屋內，頓時被向着二人行過來的警員，春永靜次喝停。「你們到底是何人？知不知道一般百姓是不可進入這裏的！」這時若說穿自己身份的話，就無法打聽到有關情報了，涼崎於是立即編了個謊話[適当にウソをついく]：「我們本是休班的，在附近行過時碰巧收到無線電的通知。究竟是甚麼事？是強盜還是竊匪？」對階級觀念非常着重的警察，如假扮警官唬唬他便能取得情報，當然話語之間要夾雜不少「背語」以加強說服力。

「是的，是謀殺案件！」春永警員道，當這傢伙知道涼崎是「警察」後，態度立時改變過來。接着涼崎繼續向警員套取資料，得知大廈看更在六時半向派出所報案說40C有人死掉，於是派遣警員到這兒調查，而他則防止外人企圖進入兇案現場。涼崎叫春永警員到最近這裏擁有搜查本部的新宿警署報告有關事宜，藉以順利進入屋內調查，當目送警員跑到電梯後，涼崎便按下把手將門打開，此時一名以手掩着口的老人突然從屋內跑出來，急促地跑向樓梯那邊去，沒記錯他應是這棟大廈的管理員，大概是受不了屋內死者的遺體。當涼崎再次開門時，他被由屋內行出來的兩名刑警嚇得呆了一呆，原來是一名初次見面的年輕警察寺田貴義與及和涼崎結織多年、被稱為「佛之源先生」的資深警部補佛鵜源一郎，涼崎以前在某案件中曾經和源老頭「正面交鋒」的。

當被問及為何在這裏出現時，涼崎回答道是因為同樣住在這大廈的七樓，所以在兇案現場出現也不足為奇，接着源老頭問涼崎那站崗的警員到了哪兒，涼崎照實說出以假冒警官的方法將他趕走，此時寺田相當憤怒，可是卻被源老頭按住，而當涼崎要求進入現場視察環境以助一臂之力時，遭到寺田惡言相向，他說不容許嫌疑犯進入現場破壞證據。後來涼崎向寺田說出輕蔑的說話，馬上令寺田冒起光火，最後佛鵜源一郎充當和事老平息這紛爭。「若他是犯人的話，我一定會逮住他的，請放心吧。不過，涼崎，讓你進入屋內是有條件的，就是若你取得任何有關情報的話，必需要向我匯報的，好嗎？」涼崎考慮了一回兒後，認為沒必要將這些資料告訴警方，於是便回答「不應承」[承知しない]，可是又不想為難源老頭，結果涼崎提出和警察互相交換情報的合作辦法，源老頭答允。

最後的晚餐

接着涼崎問二人有關兇案現場的樣子，源老頭說那種奇妙的兇案現場他自己都是首次看到，被害的四人全部都是手持刀叉圍着餐桌而坐，彷如進行最後晚餐的模樣，而男主人的其中一枚眼珠則在碟子上……死因方面，死者慣用手那邊的耳下外頸動脈是被冰鑿所刺穿致死，身上並沒有任何反抗的痕跡，而兇手亦沒有留下任何兇器。不過，奇怪的事就有兩件，首先是餐桌上卻遺留下一個由冰鑿所造成的痕跡，這種由憎恨所引起的發洩情緒與行兇者冷靜的計劃和手法有所違背，令人大惑不解；另外在餐桌所面對着東面的牆壁遺留下了一些文字，不過源老頭卻拒絕將內容告訴給嫌疑者涼崎聽。



後來，源老頭說經管理員證實被殺的四人是佐藤夫婦與其兩名孩子，而涼崎感到寺田並不相信自己是清白的，就在這時涼崎於六年前失去了的記憶片段突然在腦海中掠過——涼崎在六年前曾不知為何失去了記憶。「喂，你沒有事嘛？」他從源老頭的叫聲中驚醒過

來，接着當他再向源老頭查間情報時，源老頭欲言又止的反應與眼神頓時使涼崎的注意力集中在寺田手中的警察手帳上，發現寺田將源老頭所說的話抄寫在手帳裏，而當他察覺到涼崎覗視其手帳時就馬上將它放回西裝的內袋。在涼崎離開時二人肩膊碰撞的一瞬，他將手放進寺田的西裝內袋裏把警察手帳取走了，到最後寺田仍矇然不知。

明日香的過去



返回七樓的住所後，涼崎看見明日香仍留在客廳裏等待着，把寺田那傢伙的警察手帳丟到桌面後便對她道出剛才的所見所聞，可是卻被她責罵說幹這些沒錢收的案件赤字又會增加呢。被她嘮叨一番後當她知道調查這案件的是源老頭時，她頓時變得非常高興，這也可是正常的，因為源老頭把明日香當為自己的孫女來看待。當涼崎打開客廳左邊矮櫃的第一格時，他再次看到那幅和明日香去游泳時所拍攝的照片，這時明日香纏着涼崎一起看這照片，同時間涼崎的腦海裏浮現了一些回想——自己是明日香的養父，自己是明日香的兄長……涼崎口中不由自主的吐出這句話，令明日香變得很尷尬，馬上改口稱呼他為「所長」，涼崎心想其實她已是一名成年人了，可以選擇成為一名OL的吧，又為何要待在這裏呢？

仔細看清楚櫃子，發現內裏還藏有另一幅照片，就是明日香還是高校生時，涼崎被她拉住和一班同學的合照，她的猴子扮相相當有趣。望着明日香胸口上的藍寶石裝飾，令涼崎回憶起這是在她二十歲時所贈送的生日禮物，其名字代表着「消滅邪靈」，可用它來消滅惡魔……事實上涼崎總感到自己曾被這寶石救過一命，是真的嗎？甚麼？怎樣的呢？無論怎樣想也想不到。跟着涼崎盯着明日香的胸部，令她感到非常尷尬，這時剛巧為八時左右，涼崎說不如再到兇案現場去看看。

拯救行動



涼崎與草薙離開辨公室後，便乘電梯到四樓的案發現場去，他們在佐藤家對着的40D室發現有一女孩正被兩名男子所包圍，該名好像姓蛭田的肥胖男子企圖對那女孩有所動作，縱使他身旁配戴眼鏡的另一名男子出言相勸亦阻止不了。眼見她如斯可憐的樣子涼崎當然不會袖手旁觀，於是便決定幫助她[助ける]，走近那肥豬摑了他一把掌。

「你……你……你幹甚麼！竟然打我！打算怎樣？」蛭田被涼崎的行動嚇得驚惶失措，只是他亦有自知之明理解到一定不敵於涼崎的，於是立即叫他身旁戴着眼鏡名的同伴一起進入他在40C室的居所，而他在向涼崎和那女子點頭示意再見後亦跟隨蛭田進入屋內。這時涼崎與草薙走到那女孩的面前，確認她的身體有沒有大礙，發現她是一名相當性感的女子哩——頭上長着短短的曲髮，配合將身材表露無遺的衣著，難怪那廝色心大動……在她答謝過涼崎的幫忙後，得知她的名字叫樋口留美子，原來在她正想乘電梯返回六樓的居所時她就被那老頭騷擾，幸得涼崎出手協助，接着二人的言談打破了相方的隔膜。當她問涼崎會否到其家喝杯茶以表謝意時，涼崎拒絕了她的好意，事關她身後的40C剛發生了殺人事件不久……在乘搭電梯送



她回家的途中，涼崎將佐藤一家被殺之事大致告訴留美子，可是她對這件事並不感到很大興趣，她反而對身為私家偵探的涼崎較為留意，問了一大堆有關其工作的內容，只是涼崎覺得她是那種對將來並沒有太大憧憬、為了尋求刺激而甚麼也做得出的現代年輕人。當她追問偵探社有沒有空缺時，涼崎提及到他的助手兼秘書(明日香)是一名二十歲的女孩子，留美子頓時說她應是涼崎的助手兼戀人吧，令他不知道如何去答是好。在留美子家門前她再次邀請涼崎進內喝茶，涼崎考慮一會後婉拒了其好意[辞退しておく]，畢竟相方只是初次見面，遲點應該會再有機會的，結果他與草薙一起返回四樓去。



當他倆返回四樓時，發現蛭田那廝再度出沒，正在調戲一名年輕少女，涼崎走近看清楚一點，原來蛭田企圖對他的助手明日香毛手毛腳，涼崎於是行過去一手抽住他的肩膀拉開他。「你在幹甚麼！這女孩又是你的誰人呀？」哈，簡直是找死，涼崎二話不說便一腳踢向那傢伙。蛭田身邊架着眼鏡的中年人見狀馬上勸他不要亂來，於是和上次一樣蛭田急忙喚眼鏡男一起離開，臨行前當他得知涼崎是住在七樓時說了句「今天七是個不吉的數字」，怪怪的。跟着那名架着眼鏡叫三浦幸光的中年男子向涼崎和明日香道歉，雖然他其貌不揚可是從他的眼神總覺得他曾看過一些令人恐懼的事，他說蛭田乃其上司，不知為何最近會幹着這些行徑，而涼崎問他為何蛭田想知道自己房子的門號時，得知原來蛭田是一名篤信數字占卜的人，他認為其居所40C由於四是偶數所以不吉利，真是一名怪人。三浦和涼崎道別後便走進蛭田的房子裏去，同時間涼崎和明日香返回七樓去。

遺失的記憶

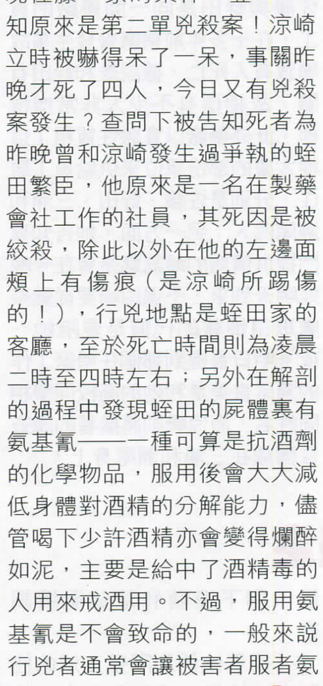
返回屋子後，明日香不禁震着肩膊飲泣，雖然她是名孤兒，很多事情已習慣要獨自去應付，不過遇上這種變態事還是會很害怕的，流露出一副不知怎樣好的表情。涼崎從她的眼神看出她尚未平服過來，為令她放鬆心情於是向她說出一些無厘頭的說話逗她笑，結果聽罷後她已並無大礙，當她知道涼崎先前救回留美子一事後更有點嫉妒哩，最後為安全計他叫明日香還是在這兒留宿一晚。

在深夜裏，草薙從睡夢中驚醒過來，由於得知明日香在這兒留宿，於是在不弄醒他倆的情況下靜靜起床。他想起涼崎過去所遇到的惡夢——一個困擾了他很久的惡夢，每次夢裏所遇見的境象都是相同的，一樣的洞窟迷宮，一樣的奇怪石像……跟着以後的就是一片空白。在「那個事件」後涼崎在美國緬因州州立精神醫療中心裏接受記憶回復的治療，不過最終並未能完全康復，每天都被不明來歷的罪惡感、不明來歷的情景與及失去戀人的情境所羈絆着。為了贖罪於是將身為孤兒的明日香領取成為養子，對於一名被「外地殺人」疑

惑困擾着的獨身男性來說誰人成為養子也不會有大分別，可是當看着明日香日漸成長這加深了涼崎對他人的責任感，或許增加了他的精神負擔吧。在涼崎的夢境中，他與另一人在火炎前站着，手裏出現光芒，這到底代表着甚麼意思？是否某事件的重要關鍵呢？

第二宗兇案



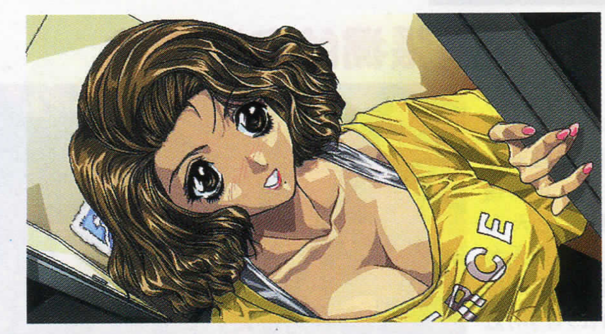


第二天早上，草薙與涼崎被突如其來的電鐘聲吵醒，開門後發現來者是兩名令人意外的人，他們就是警視廳第一課警部補佛鵜源一郎和其同伴寺田，他們告訴涼崎大廈發生了兇殺案，涼崎本以為仍是昨晚佐藤一家的案件，豈知原來是第二單兇殺案！涼崎立時被嚇得呆了一呆，事關昨晚才死了四人，今日又有兇殺案發生？查問下被告知死者為昨晚曾和涼崎發生過爭執的蛭田繁臣，他原來是一名在製藥會社工作的社員，其死因是被絞殺，除此以外在他的左邊面頰上有傷痕（是涼崎所踢傷的！），行兇地點是蛭田家的客廳，至於死亡時間則為凌晨二時至四時左右；另外在解剖的過程中發現蛭田的屍體裏有氨基氰——一種可算是抗酒劑的化學物品，服用後會大大減低身體對酒精的分解能力，儘管喝下少許酒精亦會變得爛醉如泥，主要是給中了酒精毒的人用來戒酒用。不過，服用氨基氰是不會致命的，一般來說行兇者通常會讓被害者服者氨基氰，這樣的話只要讓被害者喝少許酒他就會變得醉醺醺的，接着要絞死他也變得很容易。後來涼崎被問及有關昨天毆打蛭田一事，涼崎道他有明日香、三浦和留美子三位人證，可證明他純綷是自衛傷人的，雖然如此涼崎已感到警方已將自己認定為疑犯……就在這時源老頭留意到寺田的警察手帳和平時有點不同，當他知道寺田的手帳遺失了後勃然大怒，而涼崎竟然落井下石趁機譏諷寺田，源老頭見狀立即上前平息這紛爭，結果涼崎也肯就此罷休[許してやる]。最後源老頭在和涼崎重申相方合作互換情報的協議後連同寺田離去，而涼崎送走二人後亦開始對案情進行思考整理。

展開調查

涼崎坐在沙發上開始進行案情整理，而草薙則發覺明日香早已溜掉。當望過去傳言板那裏時，發現明日香留下了一張便條給涼崎和草薙，說已替他們做好了早飯，而她則返回事務所去，有需要可致電找她。吃過早飯後涼崎打電話給於事務所工作的明日香，告訴她有關蛭田被殺一事，涼崎說為了替自己洗脫嫌疑一定要深入調查此案，於是便托明日香去聯絡魅奈幫忙，不過明日香卻有點不願意，雖然如此可是為了此案這樣也是沒法子的。就在涼崎相當苦惱時他忽然看到桌上從寺田那裏偷來的警察手帳，裏面除記錄了涼崎為最有嫌疑的人外，還有來自管理人的資料這棟大廈的住客分佈表，清楚看到各單位住客的基本資料，涼崎決定和草薙一起進行調查。

看過住客分佈表後，涼崎決定由頂層向下走逐戶調查，於是便先到80D室去，按下電鐘後大約卅秒左右屋主安藤便出來開門，從其神情與反應可看出他是一名較為神經質的人，涼崎將從寺田處偷來的警察手帳展示給安藤看後便向他盤問一番，可是安藤卻有點精神分裂似的語無倫次，只是說着若盡快找到工作便能將這間



屋賣掉之類的話，最後更關上大門避開涼崎二人，這時涼崎發現這層的樓梯是能通往天台的。暫時放下天台不理，涼崎跟着到60D室去找留美子，二人看見她性感的打扮也不禁被迷住了，涼崎將草薙介紹給留美子認識後便詢問她昨晚有否察覺到有怪事發生，她說就是結識到涼崎本人了（……），而涼崎則表示並非太過着重各人的不在場證據，反而重視和住客們面對面交談，以其反應來推斷有沒有說謊。臨離開時留美子邀請涼崎一起吃晚餐，涼崎這次無論怎樣也沒有理由推辭吧，於是便應承了她[喜んで受ける]，結果二人約定在今晚八時至九時進餐。可是，假若此事被明日香知道了的話……

血書之底蘊

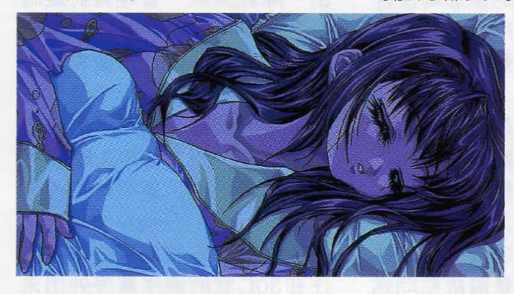
離開留美子的家涼崎便往五樓咲水遙與冬川希的住所，此時他發現一名憂心忡忡的女子由屋內行出來，從其外表及打扮看出她可算是比較成熟的女性，當涼崎問她是否冬川希時，她道冬川因傷風而需要在床上休息，換言之她即是咲水遙。表明身份後涼崎覺得咲水並不信任他，於是借故慰問病臥於床的冬川，可是卻被咲水以為涼崎是來查探她的不在場證據的，憤怒的咲水立刻關上大門，沒趣的涼崎二人唯有先行離開。接着涼崎便到第二名死者的兇案現場蛭田家去，在門前碰巧重遇昨天被他用計引開的警員春永，這時春永對涼崎說已從警署內的人獲知他冒認警官的事，不過由於涼崎這次是協助警方偵查案件，春永也無可奈何要幫助他。在春永的許可下涼崎在現場仔細調查，在40C室的蛭田家涼崎回想起三浦曾說過「蛭田很討厭偶數的」，那他又為何會搬進這單位的呢？跟着涼藤便到旁邊40D室的佐藤家去，在他調查大門的把手時春永告之最先發現屍體的是這棟大廈的管理員，當日管理員如常地進行檢查，原先他留意到佐藤並沒有使用車子，還以為他們一家人出外去了旅行，殊不知屋內傳出一陣屍臭味，管理員於是馬上到派出所報案，警員到達現場時從屍體的樣子推斷佐藤一家被殺已有兩至三天，至於對着餐桌的牆壁上所遺下的血的文字是「FAMILY CIRCLE」，可是涼崎猜不透字裏所蘊含的意義。

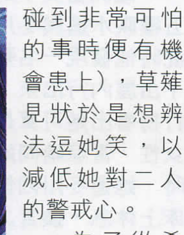
跟着二人往三樓去，可是住在30C室的瀨尾真美外出未返，而隔鄰的三浦則到和佐藤與蛭田一起工作的藥廠上班，涼崎於是便到20C室的杜松家看看。出示過警察手帳後他們順利進入了杜松利明的家裏，從蒼白深沉的外表看來杜松好像隱藏了不少秘密似的。他是一名古代美術商人兼雜貨入口商，在這兩星期因無需出外辦貨而一直留在這裏，而這棟大廈的設計由於是下層聲音會向上傳的關係，所以佐藤與蛭田被殺時住在二樓的他甚麼也聽不到。就在沒有甚麼特別發現時，涼崎在左右兩個書架下層的書本中與及壁爐上的圖畫感到有點怪異——錬金術、解剖學和各種古代文化素材，相信一般知識份子也不會對這些題材感到興趣吧。雖然杜松的收藏品與行徑有點古怪，可是這並不足以證明他與兩宗兇案有關，涼崎和草薙唯有先行離開。

沒有張揚的自殺事件



調查過所有住客後，涼崎再次到達八樓安藤的住所，由旁邊的樓梯往天台去。在連接天台與樓梯的房間中涼崎在大門附近的地面上找到一根髮夾，應該是用作打開這扇門用（即是說有人曾來過這裏？）。涼崎於是衝上天台，發現一名身穿睡衣的少女比他倆更早來到這兒，她正依着欄杆凝望着黃昏的天色，這時草薙想開聲叫喚她，立時被涼崎掩着嘴以免嚇到她。這時那少女突然向前慢慢俯下，彷如企圖自殺一樣，草薙見狀馬上衝前從後拑掣住她，一番掙扎後她不支昏倒。





「希！」此時一把女聲由後方響起，眾人於是將少女送回家裏去，原來她就是咲水遙所提及的少女冬川希。替希服用傷風藥後，由於藥性關係她頓時呼呼大睡，而涼崎則在咲水家客廳問咲水有關希為何自殺的事，是否和目擊兇案發生有關，咲水卻要求涼崎不要將她所說的話告訴警方，他想了一會後雖然和源老頭有互通情報的君子協定，可是若然這樣做便會傷害到希的弱小心靈，於是答應咲水不將其話說出，不過咲水怎樣也無法說出所遭遇的事，涼崎於是叫草薙將住址和電話給予她，說當希醒來之時便再找他。臨離開前涼崎再望希的房間一次，發現她雖然醒來可是表現得非常害怕，仔細留意得知她原來患上失語症（即是暫時性不能開聲講話的病症，嚴重者就連閱讀或書寫的能力都受到影響，通常是在碰到非常可怕的事時便有機會患上），草薙見狀於是想辨法逗她笑，以減低她對二人的警戒心。

為了從希身上取得資料涼崎採用是或否的形式來發問，當問及昨晚是否遇到恐怖的事時希點頭示意，接着問她是否因遇上這事導致失語症而企圖自殺時希沉默不語，跟着涼崎問她能否形容昨晚的事時希就變得完全沉默，涼崎於是暫時放棄查問，待希的康復治療有所進展才繼續發問，而當草薙向咲水承諾會盡力替希進行康復治療時她的面上重現難得的笑容。

真實謊言

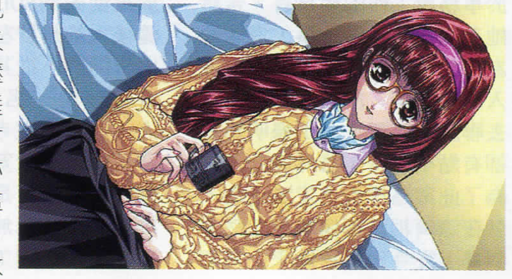
離開咲水的房子後，涼崎對草薙表示他認為咲水與希是隱瞞着一些事的，不過並非代表她們就是兇手，就在他按下電梯按鈕準備離開時手持掃帚的大廈管理員涉澤靖之出現，涉澤說為了防止第三及第四宗兇案出現於是自發地在大廈內巡邏，而在夜間為了節省電力是會關掉電梯的，此外他肯定地說在前晚並沒有人進出大廈範圍，即是說兇手很有可能是這裏的住客。

雖然現時仍未能肯定這些情報的真確性，不過回家後涼崎卻和草薙研究了目前存在的三個疑點，首先是咲水遙到底隱瞞了甚麼事實呢？[咲水遙が何隠しているとは?]她對冬川希的自殺事件不作任何猜測看起來相當奇怪，事關共同生活的人一定會對對方的習性有所認識，她之所以不作猜測是因為她根本就知道整件事情的始末，所以保持沉默。至於在佐藤家牆壁上的血文字有何意思[血文字については?]，涼崎解釋一般來說對於較嚴重的案件，警方都會部份調查結果保密，以免這些罪證經由傳媒渠道外洩打草驚蛇，所以源老頭並沒有將牆上血文字的內容告訴疑犯涼崎。另外關於冬川希對涼崎二人撒謊[冬川希がウソをついているというのは?]一事，涼崎指出如果希真的目睹兇案發生，若被警方知道的話就一定會被送去問話，可是她現時卻患上失語症，結果她會被送到醫院去接受治療，待回復後就要將整件事如盤托出，在想不到方法下希衝動地想以死來解決這件事，而從她在被問及這些事而摟着咲水遙哭，可看出她是替咲水講大話來掩飾一些事的；而相信希並非因受到凌辱而失聲是因為她沒有抗拒身為男性的草薙，由此可見剛才的假設是不成立的。

涼崎根據所獲得情報和推理，估計咲水和希是因某人而牽涉入這案件中，管理員的證供顯示事發時並沒有人進出大廈的範圍，而由於管理員當時「並沒有睡覺」只是偶然發生的事，因此若以露台進入單位的同時要避開管理員注意是要冒很大風險的，況且這棟大廈並沒有設置逃生樓梯，若使用唯一的旋槽離開則會引起警報，故行兇者相當有可能是這棟大廈的住客。可是，以目前的狀況來說住在三樓的三浦嫌疑最大，只是他與案件並無直接關係，到底如何去解釋呢？就在涼崎繼續思考時，草薙翻開桌上的書籍來看，而當他剛坐在沙發時明日香便來到。她將涼崎叫她去調查的資料讀出來，原來佐藤與蛭田是同一間藥廠的員工，在十多年前藥廠曾發生事故導致有人死亡，據說是和蛭田有關，故相信有不少人非常憎恨他，此外藥廠以實驗性質租了這棟大廈的部份單位來供給員工居住，分別是佐藤、蛭田、三浦和瀨尾四人；另一方面，她告知專門提供情報的雌蕊魅奈會在今晚或明天到來，不過涼崎要從魅奈處取得情報的代價是要陪她一夜。明日香提到那個在藥廠工作的瀨尾直美是和她的高校同學相同姓名，而涼崎則將接着的調查目標放在三浦和瀨尾身上。

同級生

涼崎等人先到瀨尾直美的住所索取情報，瀨尾和明日香這兩名老同學相認後涼崎便詢問她有關兇案的各種資料。她說自己剛加入藥廠工作不久，得知廠方有一個實驗中較為便宜的員工住宿計劃，於是便搬到這棟大廈居住，可是她先前並不認識其餘三人，而隔鄰的三浦是她搬進後打招呼時才結識的，後來當她估計兇手是向着藥廠的員工埋手時顯得有點憂慮，明日香於是馬上安撫她。她說在兇案發生那兩天都是因精神壓力太大而昏睡於床，而廠方為保存聲譽亦禁止她搬離這裏，最後明日香留下和她敘舊，剩下涼崎和草薙繼續調查。



接着他們到隔壁三浦的住所去，恰好三浦回到家中，於是涼崎便進入屋內在客廳和他談話。當看到他身後的照片時，他說因工作關係以致很久也沒有和家人會面了，而由於直屬上司（蛭田）不在他唯有馬上返回藥廠工作，直到今天才能放假休息一星期，至於案發當日三浦進入蛭田的家和他喝啤酒一小時後被他趕走，那時

蛭田說「今日會有快樂的事發生」，三浦於是回家休息，而跟着所發生的事與及所謂「快樂的事」則不太清楚。接着他又說自己和蛭田在十多年前同樣是藥廠的開發員，不過蛭田那些不太尋常的興趣總是經常帶來麻煩，另外他不肯對涼崎說有損藥廠利益的事情。至於蛭田的死是否由他的興趣偷拍所引起，三浦表示不得而知，而他說為了藥廠本身的利益由十多年前起就要替廠方隱瞞一些真相，以保着藥廠聲譽……跟着涼崎問他有關蛭田對數字占卜的事，三浦說蛭田的着迷程度就連家中開啟保險箱的密碼，也是和分佈於家內三首鵝媽媽詩（英式童謠）所提及的數字有關，另外蛭田除偶數外還很討厭9和13等數字。後來三浦說起有些醫療品或化學品的成份聽聞是來自嬰孩屍體，而在十多年前起藥廠為了在產品開發上爭取到更好成績而發生了一些事……聽罷後涼崎二人便和三浦道別離去。再一次往咲水遙的住所，當涼崎向她詢問有關兇案的事時，她依然答不出來，結果在涼崎和草薙的游說下她說在自己的心情平復過來後便會將所知道的事一一告之。

夜潛蛭田家

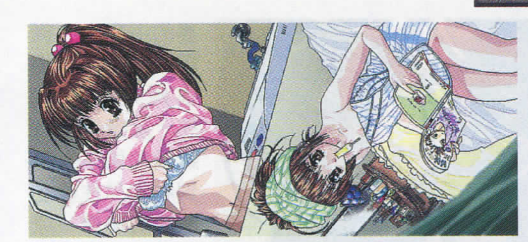
返回住所後，涼崎說差不多是時候要去找留美子吃晚餐了，而草薙則說知道該怎樣去和明日香講及此事，這個當然嘛若她知道涼崎特地去和另一名女吃飯那就不得了。在留美子家門前當涼崎按下電鐘留美子便出來應門，叫他幫忙將食物搬到天台去，原來她早已打算和涼崎一起在天台進食，於是二人就一邊喝着酒一邊享用豐富美味的食物。進食完畢涼崎與留美子便閒談一番，原來上次在通往天台的房間所發現的髮夾是屬於留美子的，接着他們提及有關這兩天所發生的事，留美子表示涼崎從蛭田手上救回她感到十分感激，於是便靠近涼崎親吻起來……

和留美子道別後涼崎便回到家裏去，此時碰巧草薙醒來，他說明日香已獨個兒回家休息，接着當他收拾桌上凌亂的書籍時有人在屋外按電鐘，原來是咲水遙到訪，不過從其眼神看出她有點難言之隱，草薙於是先回房間稍為迴避一下。就在客廳只剩下涼崎和咲



水二人時她終於肯將事情一五一十地說出來，原來希的失語症果然是和咲水有關，咲水是一名同性戀者，她被搬進這棟大廈不久的蛭田偷拍了照片，蛭田在昨夜一時突然致電給她，要求她到其家去作為不公開照片的條件，為了不想極需保護的希擔心咲水唯有服從其指示，可是她從蛭田醉酒的聲音想出一個辨法，就是利用氨基氰來令蛭田變得大醉，這樣便可趁機偷走底片，可是當離開浴室時她發現蛭田已經死掉，而不應在那 出現的希則暈倒在地上，咲水推斷可能是希來阻止蛭田時被他一掌摑至暈掉，涼崎說瘦弱的希是無法絞死蛭田的，不過最奇怪的是兇手既已殺死蛭田，那又為何沒有傷害希？這時咲水說那些底片應該是藏在蛭田的秘密保險箱內，若被警方找到底片她和希就會馬上以嫌疑犯的身份被補，咲水於是懇求





涼崎替她潛入蛭田家中取回底片，結果涼崎以超低薪酬答應了[受ける]她。

吵醒草薙後涼崎就和他一起到咲水遙的家，準備利用露台潛入位於下層蛭田的房子，這總比直接由正門進入為安全。涼崎帶備了舊式夜視鏡、簡單道具和類似手術用的膠手套，準備就緒後涼崎便利用繩索攀到下一層去，他說離開時是會看準時機由正門行出去的。到達四樓蛭田住所的露台後，涼崎瞬速打開露台的鎖潛入客廳內，可是並沒有任何特別發現，於是便到其他地方去



看看。結果分別在視像室上側的照片板、寢室右上角與及書房右上角的相架發現鵝媽媽詩，從字面看來保險箱密碼應該是和詩中所提及的數字有關；此外他在寢室床邊的雜誌堆中發現蛭田偷拍希的照片。當看過三首鵝媽媽詩後涼崎便回客廳去，他發覺客廳內有兩個鐘是一件相當不尋常的事，而左上方的鐘除了時間不對外鐘擺還是不會動的，更奇怪的是木製的鐘竟然會如斯地重，果然它其實就是蛭田的保險箱，回想起那三首詩提及了的數字為1、5、7和11，涼崎不相信蛭田需要靠這些數字來提起自己的記憶，而且他是相當討厭偶數的，經過思考後估計密碼應該是1至12之中1、5、7和11以外的奇數（即是3和9），結果將短針及長針分別指向9和3後按鐘面右側的掣，便能打開保險箱從裏面取走底片，最後涼崎憑防盜眼確認走廊沒有人後就由正門離開。

另外兩名遇害者

在涼崎潛入蛭田家的期間，草薙用心地替冬川希進行康復治療，這時完成任務的涼崎返回咲水遙的家，當他把底片交給咲水時她顯得非常感激，接着他將目前的狀況分析給咲水和希聽——從兇手辨案時的慎密計劃他應該是一個非常冷靜的人，可是從遺下的血文字可看出當時他是如何激動的，對付這種既冷靜又衝動的人涼崎說很難去預計他下一步的行動，不過有一點相當可疑，就是為何他當時並沒有殺害咲水和希呢？無論如何她倆現在仍是很危險的，因此涼崎在臨離開前叮囑咲水要鎖上大門和露台，還有不要離開房子比較好。離開時涼崎將一件令人吃驚的事情告訴草薙，就是管理員的屍體被放置在五樓梯間，相信他是在涼崎潛入蛭田家時被殺害的，而憑他口中插



着掃帚的死狀與及沒有抵抗傷痕可看出兇手應該是認識管理員的人，即是說有很大機會是大廈內的住客……有一點可以肯定的，就是兇手存心挑戰涼崎，企圖將殺人罪名推至他身上。當涼崎和草薙回到其住所時，發現有人擅自開門走入屋內，起初還以為是明日香，進入客廳後得知原來是專門提供情報的雌蕊魅奈，涼崎把從蛭田的保險箱所取出之底片交給魅奈，拜托她能調查有關蛭田與他工作的藥廠、家族成員、住所附近居民等人，魅奈說報酬和以往同樣是陪她過一夜，



裏的浴室中，從現場環境所見相信她是觸電致死，除頸部有被絞殺的傷痕外還到有和男性發生關係的跡像。涼崎聽後頓時呆了一呆，因為若被警方驗出和他的血型吻合他的嫌疑就是最大……目前警方認為嫌疑最大的人是精神有點問題而又失縱了的安藤，雖然如此涼崎本身的嫌疑亦很大。源老頭他們走後，跌坐在沙發上的涼崎感到有點無奈，為何昨晚仍是相當活潑的留美子會遭到不測？現在大廈內還未被殺



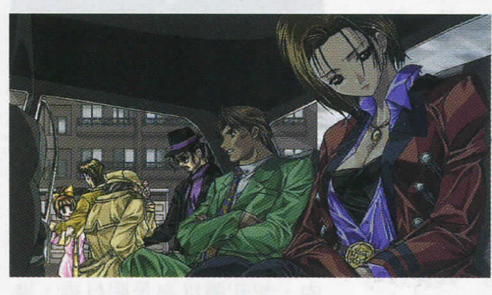
的連同涼崎自己只剩五人，若咲水遙和冬川希不是真兇手，那究竟誰是真兇？為了橫死的留美子涼崎決定盡全力找尋真兇。

涼崎用盡辦法也無法説服她改變主意，唯有照例支付……這時涼崎回想起三年前他與魅奈初次見面時的情景……。

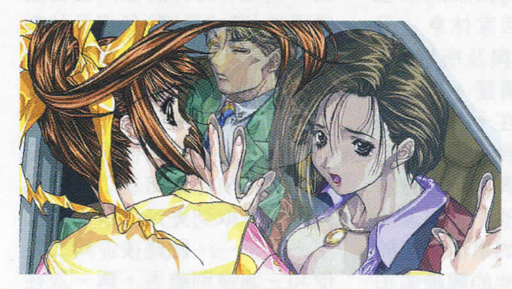
到了第二朝，草薙被不斷響起的電鐘聲吵醒，正想行去開門時發現涼崎早已醒來，而來訪者則是源老頭和寺田這兩名刑警，他們和涼崎預想一樣是來通知管理員被殺的事，其腹部被切至裂開是致命傷，雖然如此涼崎也要裝作很驚訝的樣子。源老頭説管理員多數是在巡邏時發現犯人行兇因而被殺，但其不同的行兇手法令人感到他和之前兩宗命案的犯人並非同一人。另一方面，寺田説留美子同樣在昨晚被人殺死了，她的屍體被發現在家

不利證供

為捉拿兇手涼崎展開新一輪的調查，首先到瀨尾直美的家去，她説昨晚一直和明日香談話至十一時左右，而這天因為連續發生的兇殺案令她變得精神不安，於是和三浦同樣請



假休息，同時為了藥廠的形象她被要求無論怎樣也要撐下去。另一方面，瀨尾告訴涼崎在今早警方向她套取口供時，她將昨晚在露台聽到上層有聲響一事道出，涼崎得悉後連忙拉住草薙向她道別離去，因為他恐怕警方藉此原因而將咲水遙當作疑犯，於是馬上到50C室去，結果源老頭對涼崎説要將咲水帶回警署協助調查，理由分別是有人目睹咲水在新宿的藥房購買氨基氰，在蛭田家浴室與蛭田上衣找到咲水的頭髮，以及命案發生後根據瀨尾的證供有人潛入蛭田的住所將保險箱內的物品取走，除此以外源老頭更認為受到咲水委托的涼崎有份參與案件，不過目前只會將自願跟他們走的咲水帶走，臨走前咲水要求草薙暫時代為照顧希。涼崎目送她乘坐巡邏車離開，若不能替她洗脱罪名咲水就很有機會陷入冤獄，於是馬上將希帶回家中尋求對策。



回家後草薙想出利用廚房的白板，來讓希表達自己的意思，這時明日香出現，除留美子的事外草薙把事情經過告訴明日香，涼崎説要給予希最低限度的保護，接着他説認為杜松很有可疑，因為他在六年前所失去的記憶有部份重現，覺得杜松好像掌握着涼崎失憶的關鍵，於是叫明日香利用特別渠道去調查松杜的戶籍、護照、國際駕駛執照和身分證等有否被塗改過的跡像，起初她不太願意的，可是當聽到涼崎説找魅奈幫助時明日香馬上答應，而草薙則負責照顧希以令她回服記憶，不過堅強的希卻表示自己能夠照顧自己，眾人為尊重她的意見涼崎與草薙於是出發去調查，明日香就返回事務所去搜集資料。

不斷浮現的零碎記憶

二人到達3樓瀨尾的住所去，她對涼崎説最近好像患上夢遊症，感覺像被人操縱住一樣，這大概和她精神不大好有



關吧。接着涼崎便拜訪他相當懷疑的杜松，因為犯人是大廈住客的可能性非常高，敝除涼崎草薙二人餘下的只有杜松、三浦和失縱的安藤，而充滿秘密的杜松是兇手的可能性最高。當杜松被問及為何發生了這麼多殺人事件仍留在大廈裏，不到酒店或返回家人身邊躲避，他説因為其家庭是位於很遠的美國緬因州，草薙發現涼崎聽到此話後他被動搖得很厲害，這是從他以左手按着太陽眼鏡的小動作看出來，這時在涼崎的腦海中浮現出一名男子、一名女子和他自己的影像。在言談之間涼崎發現杜松的手好像有一點黑，杜松説這並沒有大礙，接着他向涼崎講出自己對現今醫學的觀點，認為差不多所有人都是利字行頭，並非真正關心傷患者的情況，後來他將一本名為「拿葛特手抄本」[ナコト写本]的拉丁文書籍介紹給涼崎看，頓時勾起他一些回憶……臨離開前杜松對涼崎説他昨晚留在家中看書，所以沒有不在場證明。跟着涼崎便到三浦家裏去，他表示昨晚聽不到有噪吵的聲響，而較特別的是他一再提及在很多年前藥廠所進行的人體實驗，曾令不少人無辜死掉，所以若有人憎恨廠方而進行殺人事件是可以理解的，只是他還隱瞞了不少秘密似的。

為了從杜松身上打探更多線索，涼崎於是再到杜松的家，他説被真實和虛構弄得混淆不清，只有在知識當中才能探求真實的存在，後來杜松問涼崎知不知有關「比魯廷之夜」的事，涼崎立即顯得緊張起來，在他腦中又再出現那名女性羅娜的模樣……再次被引起記憶的涼崎在草薙的陪同下一



起離開，不過奇怪的是為甚麼杜松會知涼崎的過去？接着涼崎在這天第三次到杜松家，在問他為何要選擇緬因州來居住，他說因為那裏的田舍較多，當然最理想的地方就是麻省了，事關較近收藏了不少稀世書籍的米斯卡尼克大學，就在杜松提起米斯卡尼克大學時再一次勾起涼崎的記憶。這時涼崎暗示懷疑杜松是兇手，可是他根本沒有足夠證據去指證杜松，眼見涼崎不敵草薙唯有先將他強行帶回家再作打算。

熾熱的告白

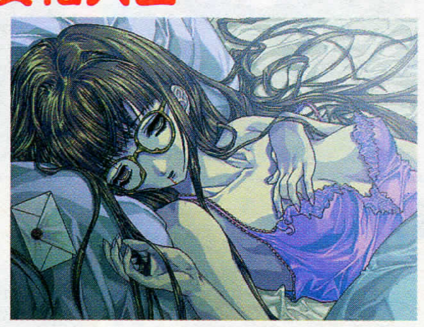


按過電鐘後冬川希便出來開門，草薙帶着歉意向希說這兩天的突發事故令她的生活方式改變了，這時涼崎取笑他是否對小女孩特別有興趣，草薙慌張的反應逗得希不禁笑起來，後來涼崎表示為了搜集更深入的資料，因而需要再找三浦和瀨尾交談，於是叫草薙留下替希進行康復治療。由於涼崎發現三浦的大門鎖上了，於是便往瀨尾的住所去，瀨尾在應門時露出難得看見的笑容，涼崎入屋後向她講出目前的狀況，這時她的表情十分怪異，當望清楚她到底有沒有大礙時她突然目眩站不穩，涼崎於是扶她到床去休息，由於是深夜時份他不好意思逗留在瀨尾家中，在他正欲離開時瀨尾示意不想他走，原來她一直以來都是暗戀着涼崎的，接着她脫去外套吻着涼崎，此時涼崎口中



突然傳來一陣苦味，同時有昏昏欲睡的感覺，在她的唾液裏應該是含有超特效安眠藥，加上看到瀨尾那種怪異的急速眼球運動，在無數的轉動下涼崎很快便睡着了……另一方面，草薙正設法增加希對他的信任程度，以令她有足夠勇氣去描述蛭田被殺當晚她所看到的事，她用筆在白板上寫出那天晚上她睡醒時發現枕頭旁邊有一封信，內容説到了40C室的咲水遙有麻煩，可是她卻無法再寫跟着所發生的事。草薙見狀於是將希抱回睡房，在抱着希那一刻他感到自己是很喜歡她的，於是便向她告白，可幸的是希亦相當喜歡草薙，兩人跟着便擁吻起來，就在這時草薙被人重重地擊中後腦，臨暈掉前看到一名個子細小的男性抱走希。

真相大白



睡了足足一整天，涼崎被黃昏夕陽照射過來的陽光弄醒，可是他馬上被身旁瀨尾直美的屍體嚇得驚惶失措，由於瀨尾家中佈滿了自己的頭髮和指模等證據，加上留美子之死他一定會被認定是殺人兇手……從她左側的信中涼崎得知這全部都是杜松的陰謀，信內指出拿葛特手抄本其實是記載了太古時代精神操作方法的書籍，杜松利用了瀨尾對涼崎的好意來操制她，令她把涼崎弄至昏睡狀態後自殺，以將兇手之名加在涼崎身上，而杜松則返回家鄉去，叫涼崎若能有幸洗脫罪名的話就去找他，這時涼崎才了解杜松早在六年前他發生事故時已認識他。為了替白死的瀨尾討回公道，盛怒的涼崎誓要將杜松捉拿，在他歸家時碰巧遇到回復知覺的草薙，接着二人將昨晚的經歷告訴給對方，得出來的結論是杜松將希擄走，可是他行兇殺人的動機和方法則不得而知，只知道肯定和涼崎的過去有莫大關連。就在準備離去開始追尋杜松的行動之前，涼崎發現傳言板被貼上一張寫着「屋頂」的紙，奇怪地紙上的墨與紙張本身不久便消失掉，彷如變戲法一樣，無論如何還是先到天台去看看，結果他倆在通往天台的房間找到三浦的屍體，從出血情況看來他是不久前才被殺掉。移開三浦的屍體後涼崎便到達天台，發現等待着他的二人並非杜松和希，而是脅持着明日香的魅奈，她說杜松那傢伙經已帶走冬川希逃離日本，至於在整件殺人事件裏她和杜松「恰巧」地成為同伴而矣。



後來她說起發生在廿一年前的悲劇事件——藥廠的研究人員對於能抑制細胞生長的神奇藥物非常着迷，可是從老鼠與猴子等哺乳類動物的測試中均不能得到滿意效果，後來開發組的主任強烈反對這種有違道德的藥物研究，不過他亦因實驗的副作用而死掉，而其同為研究人員的新婚妻子則遭其餘研究人員強行注射藥物。這名新婚妻子就是魅奈，雖然最終實驗成功了令她得到不老不死的身軀，可是精神打擊使她踏入割脈自殺一途，但她那極快新陳代謝的身體迅速替傷口止血……為了復仇魅奈花了不少心機去調查，最後終於找到當時為藥廠研究員的蛭田和三浦，不過她說佐藤、安藤、管理員、留美子和瀨尾等人並非由她所殺，而是杜松為對付涼崎而所做的事，這時咲水趕到，原來魅奈先前早已用電話向警方招供，源老頭和寺田於是帶同咲水一起來到這裏。魅奈後來道出為何非要殺死蛭田等人報仇不可，原因是她被注射不老不死藥物之時她剛巧懷孕一個月，這樣魅奈的孩子永遠也待在她的體內，跟着她放開明日香和涼崎面對面交談，告訴他所有的謎都是和「黑之斷章」有關，說畢便將手鎗指向自己的太陽穴，事件在鎗聲下徐徐落幕。

這時涼崎回復了部份記憶，對草薙說杜松將希帶到美國緬因州的地獄半艾卡[地獄の半エイカー]那裏去，為了把她救回眾人於是踏上美國之旅……



未完待續



文：小健健

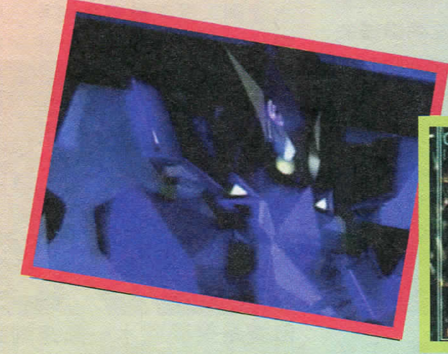
ROBO PIT 2

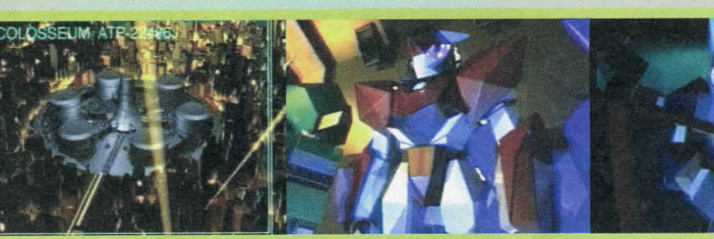
FIG	製造商：ALTRON	售價：398港元
2P LNK MEM	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK

PlayStation

Q版機械任你砌，電腦城市要保衛！

在去年一月，遊戲製造商ALTRON就在PLAYSTATION上推出一隻名為《ROBO PIT》的多邊型遊戲。（其攻略是在《遊戲誌》的第17期刊載的）而這遊戲的特色，就是可以讓玩者自由地為自己那Q得可以的機械人轉色呀、換武器、甚至是更換身體靈件等等，令玩者的投入度大增。如是者來到97年的8月中旬，ALTRON就在PLAYSTATION上推出了《ROBO PIT 2》。那麼《ROBO PIT 2》跟前作又有甚麼分別呢？會否更好玩？現在就讓我們來瞧瞧吧。





STORY：

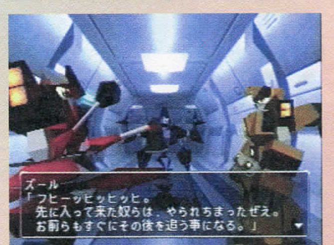
在科技一日千里的社會裡，以娛樂人類為目的，機械人生命體之間的競技比賽正如火如荼的舉行中。然而由於有強大勢力的資產家不斷投資，令到機械人的零件之間產生了非常劇烈的競爭。令到次世代機械人的性能超越了競技的規定。

正當「ROBO PIT」管理協會找尋解決方案之際，悲劇就發生了。統領眾ROBO PIT的中央電腦—MUSE（MUSE是其中一個希臘神，是掌管詩詞、歷史、舞蹈、戲劇等）突然不受控制。基於MUSE的指令程式被改變，一些會襲擊人類的機械人亦出現了。而且更把ROBO PIT的競技場要塞化，並由一些全副武裝的機械人來守衛。而管理協會惡怕事件外洩，就將因為使用舊型電腦而不受MUSE控制的機械人秘密地送往競技場處，希望能將事件解決。而現在的使命就是潛入競技場，停止MUSE的運作。

跟上一集的差異

遊戲目的之改變：

在上一集的《ROBO PIT》中，玩者的目的是要將自己所「養育」的機械人由排行榜的第一百位慢慢的打上去，直至去到第排行榜的第一位為止。但今次的遊戲目的之軍事味及任務成份就增加了許多了，而今回的遊戲目的就是要玩者操控着自己所砌的機械人，去攻破敵方要塞的中央電腦系統。明顯地，今次的遊戲目的是較為鮮明的，而且在遊戲進行途中，更會有EVENT發生。





新類型武器之追加：



在上一集中，機械人只有左右手所持的武器。但來到了今集，除了左右手所持的武器外，更有一種叫AT的武器。（原名為ATTACHMENT BALL）唔，這是像浮游圓錐炮的一種武器來，它會在機械人身邊浮游，還可以放出LASER、大炮彈這類東西。而這種武器在戰鬥時就扮演着重要的角色，例如當玩者被對手狂攻得沒有時間用兩手武器作反擊時，就可以用它作反擊。不過值得一提的，雖說這種武器是有無限發彈藥，但每發射一次也會扣去AT GAUGE中的顯示能量，要自動回復後方可再發射。



機械人的外觀風格：

在上一集《ROBO PIT》中，那些機械人的外型是比較圓滑的，身體比例是二頭身，再加上一對大得可以的大眼睛，就給玩者一個非常可愛的感覺。不過來到《ROBO PIT 2》中，身體比例就由二頭身變為四頭身，而且外型也變得三尖八角的，少了一份可愛，但又好像多了點帥氣。WELL，大家又覺得如何？

被改進了的2 PLAY對戰模式：

在上一集的《ROBO PIT 2》中，在進行2 PLAY對戰模式時是會將畫面左右分割的，當然這樣的話畫面中的機械人自不然會被縮細。不過來到了今集，製造商為此GAME開發了通訊對戰系統，令玩者可享受全畫面對戰。不過就算玩者沒有以上的裝備也好，也可選擇上下分割或左右分割畫面。

豐富的攻擊系統：

在上文所提及的COMBINATION，就是新加入的攻擊系統。而使用的方法也很簡單，只要在○或□鍵作出攻擊時同時按方向鍵，那麼攻擊模式就會改變。（如按↓+○就會出勾拳式的攻擊）另外當玩者使用COMBINATION時，在我方機體發光的一剎那按○+□的話，更可以使出COMBINATION必殺技。（當然玩者要儲滿超個一次那條必殺技GAUGAE啦）

戰鬥場地的改進：

上回《ROBO PIT》的場地其實只有5個，實在又是少了點。不過來到《ROBO PIT 2》，戰鬥場地的數目的確增加了不少，而且在每個場地中的地型也有較大的變化，令戰術有更大的變化。除此之外，今集的RANG OUT較前作難了，除非是在場邊中了COMBINATION或必殺技，否則是不會RANG OUT的。









裝嵌機械人篇

一直以來，《ROBO PIT》的特點都是可以讓玩者自己裝嵌一個屬於自己的機械人，故亦佔了遊戲重要的一環，所以筆者會在這裡為大家深入淺出地介紹機械人各部件的特性及在戰鬥時所扮演的角色。

頭 & 身體：

在遊戲開始時，只要玩者一定機械人這兩部份的零件，在之後的戰鬥中就不能再改變。說到它們的功用方面，頭部可說是取沒用的一個部份，只有重量會影響整體機身。至於身體的功能，最重要的可說是它背部的推進器及本身的耐久力。如果推進器的數值越大，那麼它滯空的時間就可越長，對於脫離之攻擊範圍有極大的幫助。

手：

如果說是「手」，倒不如說是武器。唔，跟上一集一樣，若果在戰鬥中把對打手打倒，就可在對方的4件武器（手及AT各2件）中取走一件，反之就會給對手其中一件武器。而且今回更加入了「技能系統」這東西，若果玩者連續使用同一件武器的話，該武器的「技能」數值就會增加，若果這數值高過某一個規定，那麼此武器就不能再使用。

足：

這可說是機械人移動功能的靈魂零件。而可被選擇的零件類型也頗多，既有回轉力高、但又有較高重量的坦克車履帶型；又有彈跳力高得可怕的彈弓型；還有一些移動力高的多足步行型，可謂應有盡有。另外，由於這部份是可以在每場戰鬥前更換的，故此玩者可以針對下一個對手的特性來作為更換足部的基準。

AT武器：

剛才也提及過這新加的武器系統，除了如上文所說是可以在對手狂攻時用來解圍之外，它也可以成為主要攻擊。由於這些AT武器主要是以火箭炮、LASER等遠距離武器為主，故此當機械人兩隻手都是裝備攻擊範圍不遠的武器時，就可用它攻擊距離較遠的對手。又或者當我方近距離的向對手狂攻時，亦可用AT武器來增加對方的損傷。

















基本戰術講座：

《ROBO PIT》也是一隻3D機械格鬥遊戲，雖然其複雜程度不及SEGA的《VIRTUA ON》，但若果能靈活運用戰術的話，對戰鬥是會事半功倍的。以下就是筆者一些對戰心得，希望對大家有點幫助吧。

對攻擊力強但移動力低的對手：

既然說到對方有強大的攻擊力，那麼打埋身戰就絕對不是一個明智的戰術，極有可能你打它十次還不如對方轟你一次。如果遇上這樣情況，我們就要重用那AT武器。玩者可一面後退引對手前來，一面發射AT武器攻擊，由於它們移動力低，很多時都會中彈。當後退到場邊時就立即前跳到對手後面，繼續用AT武器攻擊。



對移動力高的對手：

唔，這種機械人最擅長的就是在場中跳來跳去，令你難於接近，就算用AT武器攻擊也由於它不停移動而將命中率減低。那怎麼辦呢？WELL，我們可以跟它鬥跳！目的就是希望可在空中調校角度，（記得空中用推進器）令自機更靈活地移動及迫近對手。當埋身後，就要死咬不放地向對手狂攻，直至它溜掉為止。



對有遠程武器的對手：

當玩者對着一些有遠程武器（如搖搖）的對手時，就會發覺對方能時常作出突襲式的攻擊，有時玩者真是連被擊中了都懵然不知。唔，對着這種傢伙，我們就可以活用橫移！！玩者只要一面繞住對方來轉，那麼它的攻器就很難中你，而且並要在橫移的同時迫埋身，在對手的旁邊進行偷襲，那麼就可較有效地擊到對手。



對有強力AT武器的對手：

擁有強力AT武器（如LASER）的敵人是比較難纏的，因為它們的攻擊範圍不但比遠程武器還廣，而且還有更大的攻擊力。就算是在埋身戰，由於很多AT武器也有自動LOCK ON功能，故此命中率也不低。故此可們可在遠距離跟對手用AT武器互射！但為了減低自機被擊中的機會，玩者可在發射後立即跳走，再立即組織第二次攻勢。



用障礙物作掩護！

WELL，這可說是從上一集《ROBO PIT》開始，玩者要時常靈活運用的一個基本戰術。這戰術很簡單，就是先躲在一些障礙物後，用它作防禦敵人之攻擊，當對手攻擊完又或者想衝過來時，就立即按橫移，並作出攻擊。不過用此戰術時，小心對手會繞到你旁邊再偷襲。故此玩者要時常留意顯示敵人方位的箭咀。



使用AT武器的注意事項！

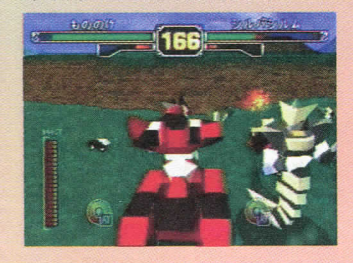
雖說AT武器的原名是「備助式武器」，但其實在整體戰術上也擔任着重要角色。但玩者又可怎樣較有效地發揮它們的功能呢？在安裝的時侯，我們可以用按裝兩種不同的AT武器來互補不足。（例如一種攻擊較強，所需AT量較多；另一種2攻擊力較弱，所需AT量較少）另外在實戰時，我們亦可輪流使用兩支AT武器，令它們的AT能量有時間自行補充。



埋身戰時活用COMBINATION！

唔，COMBINATION是今集新加的攻擊系統，但玩者又可怎樣靈活運用這攻擊系統繼而在埋身戰時發揮作用呢？WELL，當然是活用每招COMBINATION的特性啦。例如當對手在你正前面時，就應該不按十字鍵，只是按○或□鍵攻擊，因為這樣的攻擊密度是最高的。另外當對手在你的斜前面或側面時，就可按←或→來攻擊，用以增加攻擊範圍。





兩種必殺技的使用法！

基本上有兩招必殺技的使用率是較高的，分別是攻擊必殺技及AT必殺技。唔，說到用法及效能方面，AT必殺技的射程就較遠，而在中距離時較易擊中對手。但卻有一個較大的缺點，就是要待兩邊AT GAUGE全滿方可使出，大大減低了此招的靈活性。另外的攻擊必殺技雖然射程不及就AT必殺技，但殺傷力也不低，而且連身後的敵人也可攻擊到，絕對適合埋身使用。





SECTION 1之流程：

在今本遊戲中，並有6個SECTION等待着玩者去攻破。當玩者完成了這6個SECTION後，就可去攻打中央的主電腦一MUSE。而以下就是SECTION 1的流程，希望對大家攻略此GAME有點幫助吧。

任務確定：

當玩者將愛機砌好並加以命名後，遊戲亦正式開始。此時，戰友波魯特（ボロドー）就會問你想幹甚麼。選第一個的話，就會立即開始任務；若選第二個，它就會解釋今之任務的目的及你的身份，原來玩者是今次行動三個部隊中的「中斷部隊」，任務是從突入部隊所開拓的路徑中潛入競技場收集情報，最後還要跟援護部隊配合，將MUSE關掉。



收集武器及儲LEVEL：

跟上集一樣，一開始的機械人並不太強，要靠打敗對手來「奪取」其武器及增加經驗值。由於波士就在每個SECTION的中央部份，故此越接近中央的敵人其實力也會越強。若果玩者想玩得保險些，可先將外圍敵人打倒後，儲了一定的經驗值及武器方闖入SECTION內部。另外，玩者覺得有用的武器不妨取多幾件，就算武器被人取走了或者那件武器用得太多不能再用，也有得更換嘛。



與炎刃之修羅對戰：

當玩者跟兩至三名敵人交過手後，一位強得可怕的對手就會出現，它就是持着焰斬的炎刃之修羅，而且玩者一定要跟它打一場。不過以玩者現在的LEVEL來説，能打贏它的機會幾乎是沒有的。（若有玩者能不出術地把它打敗，請通知小弟）幸好的是就算被它打倒也不會被奪去武器。而且在對戰過後，它就會表示正找尋一種叫「白色閃光」的東西。嗯？究竟甚麼胡蘆賣甚麼藥呢？



闖入保安管理室：

當玩者攻入了SECTION的第二層後，就會踏入一個名為「保安管理室」的地方，（セキュリティ管理ルーム）而且這處還有一個保安機械人留守，那玩者當然要跟它作戰啦。不過玩者要注意的是，這機械人的實力比同層的略高，也有不低的移動力，而且很喜歡一開始就先發炮的向你偷襲。而最可惡的，莫過於打倒它後亦不能在其身上奪取武器。



闖入情報管理室：

經過SECTION的第二層後，就可長驅直進的來到第三層。然而在這裡，玩者是會踏進一個叫做「情報管理室」的地方。必然的這裡也有守衛機械人在此，不過這裡的守衛機械人是跟在保安管理室的一樣，所以基本上能在保安管理室中跑出來的話，要料理這裡的傢伙是不難的。把它打倒後，回到管理室畫面時選擇第一個指令的話，那麼自機就會從電腦將一些關於「ROBO PIT」歷史的重要資料DOWN LOAD下來。



擁有大威力武器的敵人！

來到了第四層，有兩名對手是值得玩者跟它一戰的，第一位就是現在要介紹的巴利斯（バレス）。唔，值得跟它一戰的地方不是它特別強，而是它有一件頗有用的武器一戰斧。（バトルアックス）（不是SEGA GAME來）一來這武器的攻擊力比玩者現在最強的武器大鐵錘（メイス）還要高2點，而且還有更大的攻擊範圍及防禦力。何況巴利斯又不是一名特別強的傢伙，故此玩者還是取過它後才去打波士吧。



稍次於波士的強敵一根堡尼！

在第四層中還有一位值得一戰的對手，它就是實力最強的根堡尼！（ガンブレー）WELL，除波士外，整個SECTION中最強的可説是它了。它不但有高的攻擊力及防禦力，而且移動力亦極高。故此跟它玩埋身戰是絕對地不智，一定要玩遊擊戰。亦因如此，AT武器成了這次戰鬥的主力。唔，玩者可在戰鬥前換上LASER（レーザー）及大炮（キャノン）。由於它這麼強，故可成為玩者打波士前實力的試金石。





跟波士的決戰！

把根堡尼打倒，就可以去SECTION中央部份跟這裡的波士一哥拉亞斯（ゴライアス）決戰。這傢伙的移動力不是太高，但勝在裝甲夠厚，防禦力也不低，而且它有一招射程及殺傷力也不差「鐵甲飛拳」。筆者試過用遊擊戰術，但最後因時間問題而告失敗。（只要時間用盡就算己方體力高亦不能把它打倒）故此玩者可跳到其身邊，擋格了它第一下攻擊後就狂斬，WELL，原來是可行的。打敗它後玩者就可向SECTION 2進發。





一起去參與這個有趣的冒險旅程

用光線槍玩RPG？



文：山寺良牙



在街機大受歡迎的光線槍射擊遊戲《GUNBULLET》，現在移植至PlayStation上，而這版本除了有原本的街機模式外，更有一個類似RPG遊戲般的QUEST MODE，今期就會為這個QUEST MODE作出攻略。有關此遊戲的其他介紹，各位可參閱《遊戲誌》第55期或《遊樂誌》第6期。

PROLOGUE

話說有兩位出名的冒險家——敦博士與丹博士，正向GUNBULLET島進發，可是無論怎麼划也還沒到。抵達該處後便到餐廳進餐，就在此時一位名叫有錢仔的人走來聘請敦博士與丹博士，要求他們去取得傳說之寶物——模擬槍，並以1000000元作為報酬，這時二人彌漫於他們有錢後的幻想，之後當然是接受了此工作，於是這個冒險旅程便正式開始。

ちっとも、すすまなかった。





1ST WORLD

主要出場敵人：LV.1 or LV.2——禿鷹「限制時間內保護博士/救出5或8人到救生艇」（出現地點：海邊或沙灘）、LV.1 or LV.2——章魚「限制時間內打中足夠數目的章魚」（出現條件：碰到沙灘上的寄居蟹）、LV.1 or LV.2——水鴨「限制時間內打中足夠數目的同色水鴨」（出現地點：有水鴨聚居的池溏）、LV.1 or LV.2——食人魚「限制時間內打中足夠數目食人魚/ 避免食人魚接近博士」（出現地點：有食人魚聚居的池溏）、LV.1——動物毛公仔「限制時間內打中足夠數目與樣版一樣的毛公仔」（出現地點：森林中）、LV.1——飛碟「用一發子彈擊中飛碟」（出現地點：森林中）、LV.1——數字板「限定時間內將1至16數字板順序打去」（出現地點：森林中）、LV.1——小鳥「時間內打中足夠數目小鳥」（出現地點：森林中）、LV.1——泥碟「限定時間及彈數內擊中一定數目的泥碟」（出現地點：森林中）

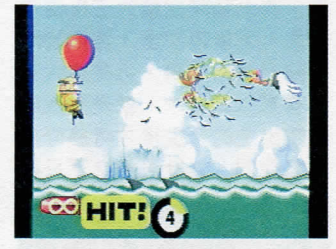
隱藏道具：BIG MAN（被縮小時可用他變回原形）、星之硬幣（體力全回復）、清醒劑（混亂時可用他回復正常狀態）、機關槍（於某些戰鬥時可作自動連射）、飯團（回復50體力）、回歸鯛（立刻回到最近的酒店）、固力果（30秒內健步如飛）、100元



一開始後，最好是先回到小艇處取得地圖，之後在附近的村及人家取得少量情報後便向內陸進發。在森之村中，從一女子口中得知這村的婆婆可能知道模擬槍的情報，於是便走上去找她，可是她也只是叫二人去找住在付近的兩位老伯，因為連這婆婆也不太清楚詳情，於是二人便向版圖上方的老人村出發。

之後在村中得知模擬槍的其中一塊碎片在一個名叫也拜的手中，找這人便要到一個名為STONE CIRCULE的地方，可是要到那地方便要通過一關閘，到了該關閘後便得知如果進入該處要先取得會員証，可





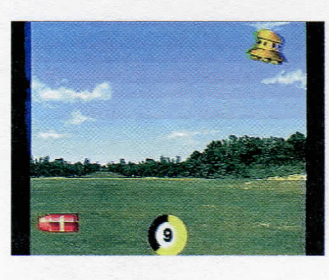
是二人又沒有會員証，那當然是無法入內，無計可施之下便先回到老人村，此時他們才說到那處是要會員証的，認真混帳！

接下來只好回森之村，在那處的村民口中得知住在付近的FROG也是其中一位會員，於是便去版圖右方的FROG家，可是到了他的家後，才得知他的會員証已掉進了池溏中，可能已被食人魚吞去，在別無他法之下，只好冒險走進池溏去搜索會員証。（限制時間內避免食人魚接近博士）

將食人魚打敗及取得會員証後，二人便開開心心地走到關閘；可是也拜的助手看出了二人是盜用了証件，當然又是不能進去。之後二人唯有先到森之村再作商討，後來得知要多試幾次才會成功進入的，於是二人便再次到關閘，可是仍是被拒於門外，這只好又再次回到森之村，村民叫二人不要放棄，多試幾次，結果在第三次到關閘時由另一位檢查員檢查，由於這檢查員不知二人是盜用証件的，於是便讓他們入內。

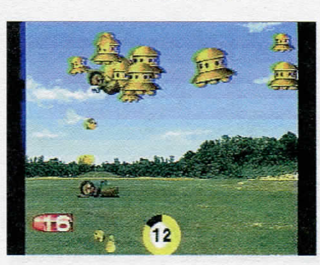
之後在STONE CIRCLE的一所屋內遇到了也拜，原來他真的擁有模擬槍的碎片，可是由於這個地帶被飛諜佔領了，故他不能出去，於是也拜便拜托二人將這區域的飛碟消







滅，之後才給他們模擬槍的碎片（10秒內一槍擊落飛碟/ 共4回戰）。回到屋內便出現另一個古怪的老伯，他要二人完成戰鬥後才給碎片，這戰鬥是：於15秒內用20發子彈將12架飛碟擊落。勝出後才得知原來這老伯只是被外星人操縱，之後便從也拜的手中取得了共中一塊模擬槍的碎片，接下來二人便向下一個地點進發。





2ND WORLD

主要出場敵人：LV.1 or LV.2——禿鷹、LV.1 or LV.2——章魚、LV.2 or LV.3——水鴨、LV.1 or LV.2——動物毛公仔、LV.1 or LV.2——小鳥、LV.1 or LV.2——泥碟、LV.2 or LV.3——黑圓靶「限定時間內擊倒一定數目的靶．共三款」(出現地點：全版圖)、LV.1 to LV.3——火山岩「限制時間內擊落火山岩避免擊中博士」(出現地點：紅色平地)、LV.1——紅人靶「10秒內用6槍擊到一定或以上分數」(出現地點：紅色平地)、LV.2 or LV.3——紅圓靶「限定時間內擊倒一定數目的靶．共三款」(出現地點：全版圖)、LV.1 or LV.2——火把「限制時間內打走火把避免擊中博士」(出現地點：紅色平地)、LV.2 or LV.3——降落傘圓靶「限定時間內擊倒一定數目的靶」(出現地點：神殿及宮殿區域)

隱藏道具：清醒劑、固力果、星之硬幣、弁當(回復100體力)、200元、100元、飯團、散彈槍(擊中範圍加大)、回歸鯛、幸運孖煙通(將運勢轉好)、500元、



一開始便向地圖左方進發，並先找到馬古杜村，入內並進行SAVE，之後從村民的口中得知住在付近的大王可能會擁有模擬槍的碎片，於是二人便出村向地圖的上方，即大王的住處進發，在途中進入米斯杜村取情報，後來得知大王是一個受說謊的人，之後便在村內買了本版圖的地圖，接下便是到上方的關閘，突然衝過去當然是不可能入去的，無計可施之下只好回去，之後在馬古杜村下方的一間小屋的女子口中得知，在米杜斯村中有一女孩曾被大王欺騙過，她可能會有方法令二人進入大王的宮殿，於是二人便再次回到米杜斯村，在村的左上角找到那女孩的住處，她說二人若是以送禮的名義應該是可以進去的，於是二人便嘗試闖關，果然可以入內，在左上角的一間屋遇到了大王後，他便說想吃水鴨肉，於是二人便出去版圖的左下角，在池溏捉水鴨(付加戰鬥：LV.3——水鴨「於20秒內擊倒22隻紅色水鴨」)。









擊倒了水鴨後便會取得水鴨肉，之後二人便帶肉回到宮殿，將水鴨肉交給大王後便走出去，之後再次進入宮殿詢問有關模擬槍的事，可是這大王又有第二個要求，就是要找回離家出走的今主後才會將碎片交給他們，無計可施之下只好





再出去找尋公主，之後在版圖上方的尼亞公主森林內找到了公主，她當然是不會乖乖的回去，這只好硬捉她回去(附加遊戲：30秒內將今主捉到)。

附加遊戲攻略法——

一開始後便立刻用固力果將自己的移動速度增加，之後再利用右上角的地圖追蹤公主的位置，再利用SHORT CUT將與公主的距離拉近，不久便可貼到公主，亦即捉到公主。

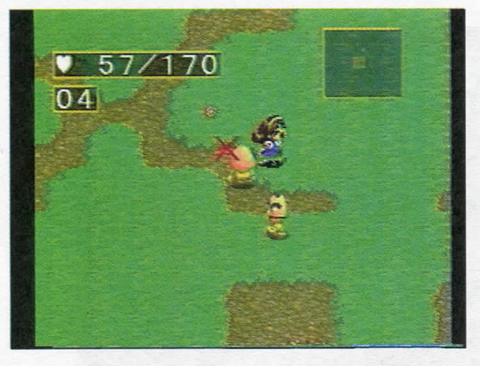
將公主捉到後，便帶她到大王處，大王眼見公主回來當然是滿心歡喜，可是仍不給二人模擬槍的碎片，於是公主便大發雷庭，說如果再說謊的話她便會再次離家出走，大王無計可施之下，只好將神殿的鎖匙交給二人，並說旁邊的神殿是藏碎片的地方，於是二人便走進神殿，在該處遇到了一位古怪的女人，並說如果通過這場戰鬥便會將碎片交給二人，否則便要他們死在此處(立刻GAME OVER)。於是戰鬥便立刻開始：於20秒內將15隻怪物打倒，每一隻須要射三槍才能擊倒。將怪物擊倒及取得模擬槍碎片後，便向下一個地方出發。



3RD WORLD

主要出場敵人：LV.2 or LV.3——禿鷹、LV.2 or LV.3——章魚、LV.2——動物毛公仔、LV.2——泥碟、LV.2 or LV.3——降落傘圓靶、LV.1 to LV.4——骷髏骨「限制時間內打中足夠數目的骷髏骨」（出現地點：全版圖）、LV.1 to LV.3——紙板賊「限制時間內打中足夠數目的賊人．共四款」（出現地點：森林及城內）、LV.1 to LV.3——忍者「限制時間內打中足夠數目的賊人」（出現地點：全版圖）、LV.1 to LV.3——彈彈球「1槍打爆所有球／時間內打去所有球」、LV.1 or LV.2——紅人靶「6發彈打靶取一定分數」（出現地點：迷宮內）、LV.2 to LV.4——房車「限制時間內用一定彈數擊毀房車」（出現地點：迷宮內）、LV.2 or LV.3——黑人靶「限制時間內打中足夠數目的靶」（出現地點：迷宮內）、

隱藏道具：解毒劑、弁當、固力果、殺虎、機關槍、回歸鯛、散彈槍、1000元



真好，一開始便可以進村SAVE，當然不要放棄這個機會。在這個馬鹿殿村得知有一個有錢人正進行一個令人不老不死的實驗，亦得知這個實驗於這地域的城堡中進行，可是要怎樣才能進城堡呢？於是只好到版圖右方的廢虛之村調查，從那處的村民口中得知，城中的地下是有一部電腦的，



並傳聞被捉去的人全在該處，而進入該處是需要一條特製的鎖匙。可是又怎樣去取得呢？之後在村中的一位婆婆口中得知，在付近的馬鹿殿村有一個名叫馬鹿殿的人，他是有錢人家族的後人，可能會略知一二。另外，亦得知有關模擬槍的事可以找一個名叫優撰先生的人。

於是二人便再次回到馬鹿殿村，找到馬鹿殿並得知模擬槍的碎片在一些怪手中，至於那些怪物的資料則要二人到廢虛之村的婆婆才知道，於是二人只好再回到廢虛之村，之後那婆婆也只是説找碎片便必須入城內。後來再回到馬鹿殿村，從村內一位女子口中得知城內是有一個大型迷宮，至於入城的方法，可以到優撰先生處查詢，之後從他口中得知有一群骷髏骨衝進來並將城的門匙搶去，若要進城的話便先要取得鎖匙，於是二人便到城堡附近的墓場，並將LV.3骷髏骨收拾掉後，便可取得鎖匙。取





得後，最好是先回到村作SAVE，因為城內迷宮敵人眾多，而且是無限量地出現的。之後便進入城中，入城內迷宮後，第一個任務，就是救出迷宮內的人質，右上角有雷達顯示，藍點代表人質位置，紅點代表敵人位置，玩者只要救出版面內所有人質，電腦便會自動現身，並且顯示他的位置於雷達上。（玩者可控制二人避開敵人，打少一些戰鬥。）

找到電腦後，他便開啟通道令二人通去另一房間，本人







建議玩者先回到外面作SAVE，之後才回來，因為如果在往後的冒險死掉是十分之麻煩的，又要重頭來過，費時失事。之後便走進地下城的第二層，在版面的左下角的入口找到了優撰21世，他要二人通過一個實力測驗才可取走模擬槍的碎片，測驗內容就是：於5秒內摧毀18件重要物品。成功過關後，優撰21世便會自動消失，二人當然亦是取得第三塊的碎片，之後二人便向下一個地點進發。





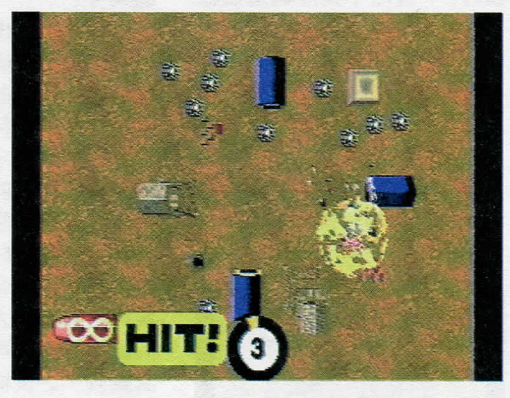
4TH WORLD

主要出場敵人：LV.2 or LV.3——禿鷹、LV.2 or LV.3——章魚、LV.2——動物毛公仔、LV.2——泥碟、LV.2 or LV.3——降落傘圓靶、LV.1 to LV.4——骷髏骨「限制時間內打中足夠數目的骷髏骨」(出現地點：全版圖)、LV.3——酒樽「限制時間內打中一定數目的樽」(出現地點：版面左方)、LV.1——牛靶「6發彈打靶取一定分數」(出現地點：全版圖)、LV.2 or LV.3——黑人靶「限制時間內打中足夠數目的靶」(出現地點：全版圖)、LV.1 to LV.4——坦克車「限制時間內打爆坦克避免攻擊博士」(出現地點：沙漠及軍營內)、LV.2 or LV.3——紅圓靶、LV.2 to LV.4——黑圓靶、

隱藏道具：飯團、機關槍、固力果、500元、樂亭靴(於沙上也能快速步行)、解毒劑、散彈槍、回歸鯛、星之硬幣



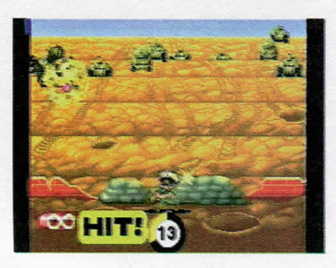


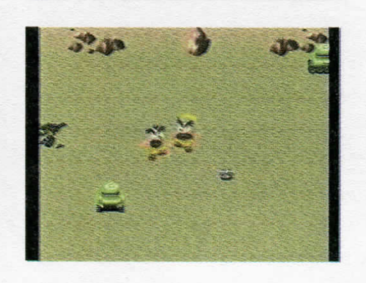


一開始後向下方走會抵達一個可以SAVE的村——沙漠村，在該處得知這島的陸軍正在尋找一種不老不死的藥——天堂之果實，並知道他們手上也有模擬槍的碎片，可是要進入他們的營地需要取得一張ID CARD，但怎樣才可取得ID CARD呢？被營前的士兵拒於門外後，回到沙漠村，在右下屋內的大罐處便可取得，起初她會要求500大元的，可是那只是玩笑，只要玩者應承給她500元後，她便會免費給二人ID CARD。之後二人便拿這ID CARD到營前，可是那士兵希望二人買水鴨肉給他，於是二人便到沙漠村右上方的一所商店買水鴨肉，並且送給門前的士兵，於是士兵便放他們進去。



之後在版圖最右邊的營幕中遇見了將軍，他以為是敵人便派部下追二人(附加遊戲：避開坦克車及地雷離開此區域，碰到坦克會進行戰鬥；碰到地雷會扣體力。)出去後便要説去口令才可再次進去，於是二人便走去上方的營地，並從余拜的口中得知其口令，之後便再次回到主營，說出口令後便再次進入營內，這一次見到將軍後又是被人「追斬」。



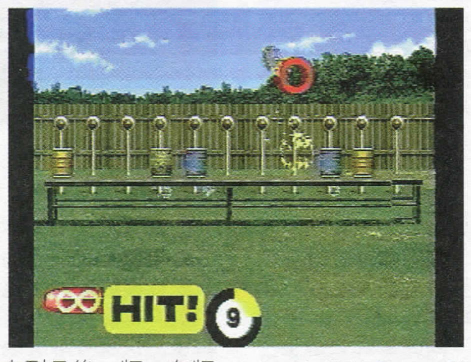


之後便回到沙漠村作小休，在該處得知軍中發掘到一些物件出來，於是便再三進入軍營，結果又是被人「追斬」，後來走上去另一營地，在那處得知原來模擬槍是對付島上惡龍的必要道具，之後並得知將軍是擁有模擬槍的碎片，於是便第四次闖入主軍營，今次遇到將軍後，他要二人過了這個難關後才會給他們碎片，這個難關是：5秒內擊中十二個靶，聽落容易，其實是彈高至落地這5秒內擊中十二個靶，難度絕對不低，最好用速射技來應付。成功後將軍便會將碎片交給二人，之後便向最後一個目的地進發。

5TH WORLD

主要出場敵人：LV.2 or LV.3——禿鷹、LV.1 to LV.3——章魚、LV.2——動物毛公仔、LV.2——泥碟、LV.2 or LV.3——降落傘圓靶、LV.1——牛靶、LV.2 or LV.3——黑人靶、LV.2 or LV.3——紅圓靶、LV.2 to LV.4——黑圓靶、LV.2 or LV.3——空鑵「限制時間內打去一定數目，正在著燈的空鑵」(出現地點：森林地帶)、LV.2 to LV.4——黃蜂「限制時間內打去一定數目的黃蜂」(出現地點：森林地帶)、LV.2 to LV.4——房車、LV.1——飛碟、

隱藏道具：固力果、解毒劑、星之硬幣、2000元、BIG MAN、減肥膏(被變大時可用他將身體回復原狀)、弁當



終於來到最後一版，在版面的下方可找到一個邊疆村，可在該處SAVE。之後便向版面的左方進發，在左方的神秘之村中得知，這個地域中有一位老伯知道模擬槍碎片的詳情，並且可以提供地圖，可是不知道往何處才可見到他。之後回到邊疆村，村民口中說那老伯可能是住在長老之村中的長老，並得知另外有一班人亦同時尋找天堂之果實，後來二人到邊疆村付近的長老之村(在森林的一角有一條非常明顯的小路便可進去)，從長老的口中得知最後一件碎片是被三個靶封印的，這三個靶分別是紅、藍及黑三種顏色，接下來二人便四周找尋靶的下落。



與版面左下方的小屋中的村民談話後，第一個黑色靶(附降落傘的)便隨之出現，他的過版條件是：20秒內打去30個靶(可用散彈槍)。之後往神秘村談話後，第二個紅色靶亦在村的左上方出現，他的過版條件是：10秒內打去38個超小形的紅靶(可用機關槍)。剩下最後一個的藍靶是要在邊疆村左下方，與海邊小屋內的女子談話後才會出現，至於他的過版條件是：3秒內打去10個紅色靶。將三款靶打完後，便會取得最後一塊碎片，之後到長老之村，見過長老後，便聽從他的指示，將五塊碎片放至版圖中間的龍頭，果然不出所料，五塊碎片結合成一技槍，突然，長老走了出來，並說對付惡龍一定要靠這槍才行，於是二人在版圖內作最後一次補給(本人另建議多買三技機關槍及散彈槍用來對付最終BOSS)，在神秘之村中(左下角的屋)，完成了幸運之女神的版面後(付加版面，大可不玩，反正也不會扣體力，成功完成也只是給個祝福之吻，過關條件：15秒內打中14個正在亮燈的燈泡)，之後經神秘之村左邊的通道向可怕森林進發。









在可怕森林中經過迷宮式的路後，終於來到版面的正中心(捷徑：開始後向下行一小段路，看到三池便走去貼池邊，之後沿池邊向上行，繞過了一段180度向左的U TURN後，便可一口氣到版面的中心部位。)在該處現到了惡龍，於是便走過去進行最後並最大規模的戰事。

人龍大戰1ST ROUND：20秒內打去15個靶(可使用機關槍)
人龍大戰2ND ROUND：20秒內打去10個靶(可使用散彈槍)
人龍大戰3RD ROUND：20秒內打去15個紅色靶(可使用散彈槍)
人龍大戰4TH ROUND：20秒內打去32個紅色靶(可使用散彈槍)
人龍大戰LAST ROUND：15秒內擊中龍頭32槍(可使用機關槍)

將惡龍消滅後，他便剩下一顆會發光的物體，這時長老突然出現，原來這就是不老不死藥——天使之果實，之後長老突然變身，內裏其實就是有錢仔，他是為了這寶物而聘請敦博士和丹博士，接下來他便急不及待的飛過去吃這寶物，可是當他一吃下後，全身突然變成一塊石(果然是不老不死)，他的助手當然是立刻跑去找方法救他，剩下的敦博士與丹博士到最後也取不到任何報酬，只好繼續在此島上冒險。

QUEST MODE

神聖傳 MEGASEED 復活編

SRPG 製造商：BANPRESTO 售價：5800日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

Text:FUKUDA

攻略完結篇

第十話

可被製造的物體

前半 勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

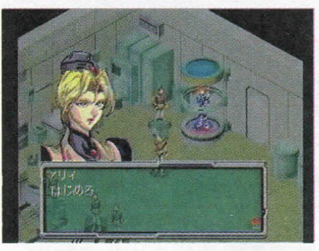
幾經辛苦眾人將喬裝的入侵者基肯打敗，就在他們擔心瑪莉與美優之安危時，明博士連同7名戰鬥員一起出現。由於這版目的只是把所有戰鬥員消滅，因此可不用理會明博士，最理想是先解決旁邊的2名敵人。在TURN 3莉吉娜會突然出現，吹笛令聖發狂起來，這時他與明博士會擋着右邊的缺口，部隊只能從左邊缺口離開，另外如幽鬼變為究極形態消耗BP則會較快，因此要盡快對付戰鬥員。戰鬥過後幽鬼被送到裝甲戰車醫治傷勢，而在聖有話要對唯說時遠處響起了一把聲音。





後半 勝利條件：把明博士擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

唯望過去，原來是瑪莉與美優二人，她們在基地發生事故時逃到專門研究遺傳子的第二部基地裏去，跟着瑪莉說聖不可接受完全化實驗，因為他原本是從研究途中逃脫出來的拜杜拿μ SOLDIER，所以在戰鬥中會被敵人控制，不過聖卻堅持要接受實驗。後來聖在實驗中產生變化時又有拜杜拿的人進攻，瑪莉於是叫幽鬼等人出擊。戰鬥中先退至裝甲戰車作據點對付戰鬥員，在TURN 7成為究極形態的聖會加入，而當明博士的HP少於一半時就會變回較強並懂得廣範圍射擊的原來形態，而它在臨死前說出雅路瑪快將復活令幽鬼忐忑不安。





第十一話

月之守護者

前半 勝利條件：把漢騰擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

各人在基地收到有大批μ SOLDIER出現的訊息，瑪莉便叫聖等人出發，在公園發現只有三軍將之一的莉吉娜，她除過面罩後利用月之力量令之前被部隊所消滅的米克蘇馬等敵將復活。由於敵方全是頭目級人馬實力當然強勁，所以一開始幽鬼便要衝向浮在水裏的漢騰，而聖則要變為究極形態抵擋敵人的攻擊，在各人的保護下幽鬼便可很快射死漢騰過版。戰鬥結束後聖再次暴走起來，當幽鬼問莉吉娜雅路瑪與露瑪的關係時，她說露瑪是令雅路瑪復活的祭品，接着便困着幽鬼，幸得聖捨身相救。



後半 勝利條件：把莉吉娜擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

把幽鬼從魔法陣救回的聖不支倒地，唯望着他不知怎樣做才好，另一方面莉吉娜連同9名戰鬥員和幽鬼開戰。由於敵眾我寡，因此最好先退至左下角裝甲戰車的附近，以將各戰鬥員消滅以除後患。到TURN 5莉吉娜會借助月亮和救世主（メイザース）的力量變身，實力增強了不少，與此同時聖與唯趕到協助眾人。只要以究極形態的幽鬼和聖不斷猛攻莉吉娜，配合裝甲戰車的回復很快就可解決她。隨後眾人始終不明白拜杜拿的人為何要捉走露瑪，這時一台BRETH-O出現，說了句「資料收集完畢」後消失掉，難





第十二話

界限時間

前半 勝利條件：把BRETH-O擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

在基地當積古和聖向瑪莉質問有關拜杜拿之目的時，她只說ZEAN的工作是要瓦解拜杜拿與及消滅魔神之刻印，接着便拂袖而去。當她向上司李（リィ）報告時突然響起了有拜杜拿分子出現的警報，不過並非μ SOLDIER，她於是遣派幽鬼等人出發。這關只有一名敵人BRETH-O，幽鬼先退至左下方的裝甲戰車和其他人會合，待敵人接近時才把幽鬼和聖變身為究極形態狂攻它，以免浪費BP。打敗BRETH-O後它的系統出現故障，在眾人的商議下打算對它進行仔細研究，希望可從它體內找到有關露瑪所在之處的資料。



後半

勝利條件：10 TURN內把BRETH-O擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

在艾迪的協助下，聖等人利用裝甲戰車再次接通BRETH-O的線路，得知它的任務是要消滅魔神救世主所懼怕的MEGASEED，不過當詢問有關救世主的事時遭到拒絕，而瑪莉則叫聖先將機械人帶回基地。折返後工作人員替損壞了的BRETH-O檢查，不久控制室響起警報，原來是它控制了基地並啟動了自爆裝置，幽鬼等人於是到地下訓練場去。戰鬥開始時只有幽鬼、聖和艾迪在陣，先不斷向前行直至接近BRETH-O時才變身為究極形態，而唯和積古則會在TURN 4加入，而它在臨毀滅前把資料傳送走。




第十三話

命運之四行詩

第一部份

勝利條件：把里奧擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

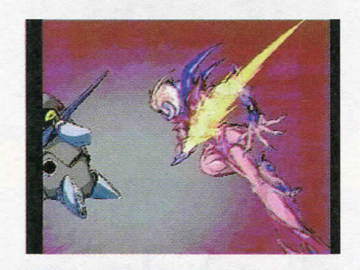
劇戰過後，瑪莉連忙向李報告有關狀況，接着她與各人展開作戰會議，說由於三軍將相繼陣亡，因此敵方的支援已大打折扣，所以是時候直搗黃龍了。當到達敵方陣地時，眾人終於遇到雅路瑪，她狂轟幽鬼後說他沒有資格和自己打，於是命雙頭狗里奧（レオ）出戰。雖然版圖上有7名實力較高的雅路瑪親衛隊，可是雅路瑪是不會攻擊我方的，只要以積古和唯頂着親衛隊而讓幽鬼和聖靠近里奧時才變身攻擊便可，戰勝後雅路瑪欲以露瑪的身體來擾亂幽鬼，可是她卻被露瑪所影響而產生混亂。



第二部份

勝利條件：把雅路瑪擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

戰火剛熄滅不久幽鬼等人便要再和雅路瑪周旋，版圖內合共有6名親衛隊妨礙着，玩者應在開始時立即向前衝，盡快擺脫南面那2名親衛隊，唯和積古二人負責擔任人牆來牽制親衛隊，而幽鬼及聖則要在靠近她時才變身為究極形態以節省BP。打敗雅路瑪後她會變回露瑪，此時艾迪道出一個驚人秘密，就是原來幽鬼和露瑪的前世曾經發動過MEGASEED的力量，而露瑪的前世亦是被救世主所利用，令兄妹二人自相殘殺，接着基地響起了重新啟動的聲音，就在這時眾人被一股神秘力量帶走。



第三部份

勝利條件：把救世主擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

閃光過後幽鬼發現已身處於救世主那裏，它對幽鬼說為了重新整頓世界的秩序，因而需要消滅所有人類，這頓時惹起了幽鬼的怒火。戰術方面在開始時不要理會後方那10名親衛隊而向前衝，唯和積古負責擋住親衛隊，幽鬼和聖在靠救世主時才變身為究極形態，而當唯2人被擊倒時幽鬼和聖就要走位以防遭到圍攻。戰勝後眾人返回露瑪那裏時一道激光射向她令她倒地不起，原來是冥頑不靈的救世主所幹的，積古射毀它後瑪莉趕到營救他們，離開時她說戰鬥尚未完結，原來救世主的真身是位於月球的！



最終話

星星墮落之時

前半

勝利條件：把全部BRETH-O擊倒
失敗條件：我方全滅

回到總部後，瑪莉向眾人說明了如何到月球去對付救世主的方法，就是利用當日BRETH-O乘坐來地球的小型太空船，可是由於它的構造非常精密因此需要艾迪的協助，不過其體積太小的關係所以只能讓1人乘搭，結果幽鬼說為了達成其妹的心願而肩負起這重任，就在太空船準備出發時5台BRETH-O從天而降，為了讓幽鬼能順利出發聖等人於是全力抵抗。雖然它們較魔神BRETH-O為弱，可是並不容易應付，聖最好以究極形態作戰，用盡各絕招消滅前方2名敵人後馬上回裝甲戰車回復，各人要輪流回復才有勝算。




後半

勝利條件：把救世主擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

工作人員再度替幽鬼進行發射準備，這時他發現聖等人被很多BRETH-O包圍，結果在極無奈下出發往月球去。到達月球基地後在BRETH-O的帶領下幽鬼終於和真正的救世主會面，當救世主企圖再次游說幽鬼協助它時幽鬼斷言拒絕，終戰馬上展開。起初我方只有幽鬼和艾迪，而救世主的攻擊模式有傷害不大的全體攻擊落雷、神之拳和光之矢，幽鬼應馬上變為究極形態先對付BRETH-O。由TURN 4起每3 TURN敵方就會有1台BRETH-O增援，同時在TURN 5聖、唯和積古亦會加入戰陣，只要由究極形態的幽鬼和聖不斷向救世主猛攻就有勝算。



結局

幾經艱苦幽鬼等人終於打敗救世主，離開時卻被一大堆BRETH-O伏擊，幽鬼為拯救同伴因而將聖、唯和積古推出房外，獨自抵擋它們的攻擊……聖等人乘穿梭機脫離表面不斷產生爆炸的月球時，原以為幽鬼並沒有逃走，後來發現他利用往月球時那艘BRETH-O的小型太空船離開，可是該太空船並沒有能穿過大氣層的能力……



超級根性熱血格鬥攻略，陸續有來！！

攻略製作：天草四郎、MS、小健健

技術顧問：解除血之封印、流着瘋狂的血、咬着小健健喉嚨之ZAC

FIG 製造商：SNK. 推出日期：現已推出

2P AD

他就是最終波士——大蛇！



當玩者打倒發了狂的八神庵（若果隊中有八神庵，就會打發了狂的LEONA）及真NEW FACE TEAM後，NEW FACE TEAM中的CHRIS就會變身，變身成今集的最終波士—沉睡了數千年的大蛇！而且他承繼了歷代《K.O.F.》波士的霸道風格，莫說要傷他絲毫，就算是接近也非常困難。另外他更有一招全個畫面也是攻擊判定的超必殺技與及能扣對手七成體力（不是MIXIUM嗎）的超必殺指令投！簡直是強得無理！

《K.O.F. 97》ENDING SHOW！！

主角隊：

當打敗了大蛇後，主角隊的三人就返回自己的生活，紅丸就去環遊世界，而大門則繼續努力修練。至於阿京，他跟八神庵的仇恨並沒因此完結，反過來，他們的鬥爭只不過是剛剛開始罷了！！（在ENDING中玩者是要用草薙京跟八神庵打多一場的）





餓狼隊：

從TERRY口中得知，原來傑斯跟胡高一樣，都希望得到大蛇的強大力量，幸好他的奸計失敗了。而另一方面，阿ANDY就返回日本跟阿舞一起，至於TERRY自己呢，他向BLUE MARY說他會返老家探望父親，（孝順仔喎）也非常感謝MARY向他提供情報。





龍虎隊：

當阿獠一隊人把大蛇打倒後，得知襲擊琢磨的是大蛇。與此同時，在他們三人面前卻出現《龍拳之拳》的最終BOSS—MR KARATE！不過傻的都知道這個老而不就是琢磨，而他還在自己的仔女面前裝傻扮懵的說「猜猜我是誰？」WELL，有這種老爸，真不知是氣他還是笑他……





怒隊：

經過大蛇一戰後，LEONA的記憶也越來越明顯了，對於她以前曾經做過的事情，也記得越來越多了，而她亦為過去的所作所為而感到非常難過。不過不要緊，因為她還有兩位好同胞——RALF及CLARK的支持及鼓勵，令她可以重新的振作起來。





超能力隊：

原來寄信給雅典娜的，是一名叫阿薰的女孩子，因為足患的關係，令她不能走路，亦因此要住在醫院中。不過因為今次雅典娜的勝利及探訪，令她有勇氣的面對自己的疾病，踏出人生的第一步。





新女性格鬥家隊：

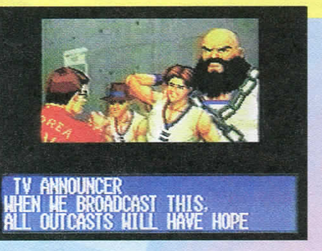
得到阿舞及阿KING的協助，神樂千鶴終於把大蛇打倒。而且神樂亦好像已經完成了使命似的，放下了心大石，而她們三人亦可重新過回正常的生活。而且今次跟阿舞及阿KING的相處，令神樂感到她並不是獨自一人的，身邊還有很美好的東西等着她啊。





金隊：

當阿金他們成為新一屆的拳皇後，電視台的紀錄片拍攝工作亦告完成，而陳國漢及蔡寶奇終於可脱離阿金的「魔掌」。不過好景不常，數天後當他們乘飛機去日本，並計劃以後怎樣大展拳腳之際，阿金又再出現！原來，阿金決定前去日本參與跆拳道武館的工作。看來陳、蔡二人仍未能脱離地獄的生活啊。





NEW FACE TEAM：

當打敗過大蛇過後，他們三人發現大蛇原來仍未死。於是乎，七枷社就無奈的把CHRIS及SHERMIE殺死，說這是唯一的辦法。之後，他就向大蛇説：「我已把CHRIS及SHERMIE殺死了，現在只有我一個，來取我的血吧！」而大蛇取過七枷社的血後，身體亦起了變化。究竟他們跟大蛇有甚麼關係呢？

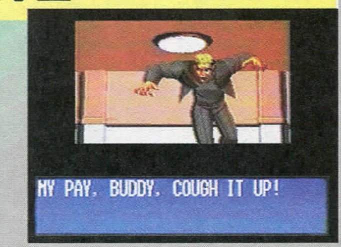




97 SPECIAL TEAM：

決戰過後，BILLY就向GEESE大人報告調查山崎龍二及八神庵的事。關於八神庵的事督調查不到了，不過説到山崎龍二，卻可肯定他就是大蛇。（？！）就在此時，在GEESE的辦工室卻出現一名不速之客，他就是山崎龍二！而且還説時遲那時快的向GEESE及BILLY襲擊！究竟山崎是否真的與大蛇有關呢？





人物特點：

今集的TERRY與上集有明顯的分別，主要是多了一招新必殺技「POWER CHARGE」，其招式可接任何的必殺技而成為連續技，雖然今集TERRY的「RISING TACKLE」的制空能力減弱了，但是空中強K可彌補這弱點。

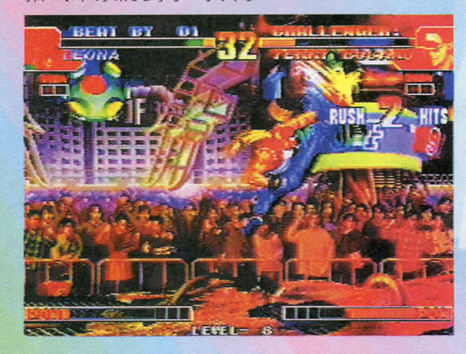
文：MS

招式分式：

BURNING KNUCKLE：是突進技之一，TERRY會衝向前方，隨着輕重來判定距離，可是在出招時與出招後都會有硬直時間，容易受到對方的攻擊，最好乘對方向前DASH時或出錯時使用。

POWER WAVE：相等於「地火」，但是其攻擊距離不遠，也是隨着輕重來判定攻擊的距離。

CRACK SHOT：既是對空技又是突進，當對方跳過時使用，但是由於這招不能打DOWN對方，所以最好出招後接其他招式來禦防對手的攻擊。



RISING TACKLE：是TERRY常用的對空技，用這招後會垂直倒轉身體來攻擊對手，由於在今集中其制空能力弱了，所以最好作連續技收招時使用。

POWER DUNK：也是一招對空和突進技，使用時身體會向斜上跳起，然後急速下降，是能將對方打DOWN的招式。

POWER CHARGE：這是新的必殺技，亦是突進技之一，使用時會向前衝用肩部撞擊對手，能使對手吹飛，而且值得一說的是這招式可接任何必殺技，用來作連續技倒不錯。



轟飛又得・追打又得・點「叉」都得



TERRY BOGARD

超必殺技：

POWER GEYSER：是TERRY一直以來的超必殺技，在地上放出一條火柱，若是在MAX狀態使出，會放出三條火柱，其攻擊力大，亦可作對空之用，可惜的是攻擊的距離不遠，而且在收招時出現很大的空位，所以最好乘對方跳過來時用。

HIGH ANGLE GEYSER：這是新的超必殺技，使用時先衝向前方攻擊對手，令對手吹飛後再接「POWER GEYSER」作攻擊，其攻擊力比較大，但是有一個很大的缺點，就是必須看準對方出現空位的時間來使用，若是有甚麼差錯，便不能使對方完全中這招，主要原因是當使對方吹飛時，由於距離的問題而不能中最後的「POWER GEYSER」，所以最好是對方中了強P後使用。

基本戰術：

由於TERRY這個角色沒有飛行道具的關係，所以多是作埋身戰，其站立強P可謂是勝利的關鍵，因為當與對方距離近時，這招會成為兩HIT的拳擊，其攻擊力大，再加上可接任何必殺技，中了這招的人都被扣得不少，應加以利用。還有他的特殊技BACK KNUCKLE，其攻擊距離較遠，即使對方跳過來時用不及對空技也可立時後退使用這招攻擊。

先前所説要作埋身戰，最好是作主動攻擊，跳去對方時又或作防守時，應用空中強K，因這招的對空能力較強，當對方中了這招後，就不斷用連續技來攻擊，而在連續技之中，在收招時最好是接「RISING TACKLE」，因這招除多HIT數外，亦有着相當的殺傷力。



連續技：

A：空中強K、站立強P、RISING TACKLE

B：空中弱K、站立強K、BACK KNUCKLE、RISING TACKLE

C：空中強K、站立強P、POWER CHARGE、RISING TACKLE









SD：空中強K、站立強P、POWER CHARGE、HIGH ANGLE GEYSER(MAX)

人物特點：

今集的ANDY與上集一樣仍是手短腳短，不過勝在他的速度夠快，用來作突擊是最好不過，至於今集的招式，除了多了一招超必殺技之外，與上集並無太大的分別，不過仍然保留了「擊壁背水掌」後接其他必殺技的能力。

文：MS

招式分式：

斬影拳：是一招速度極快的突進技，隨着輕重來判定距離，而且可在這招後接「我彈幸」來彈開對方，能使對手與自己保持距離。

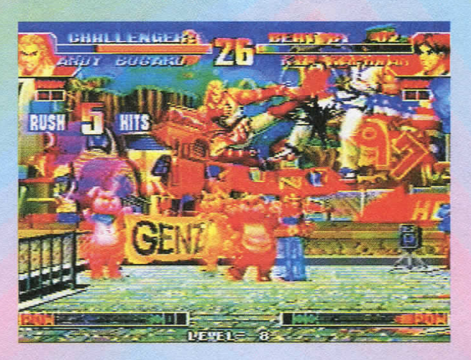
飛翔拳：這招是由拳頭上放出氣柱攻擊對方，其攻擊範圍很遠，可是其對空能力比上集就明顯弱了，但仍是用來陰對手是最好方法，也由於在收招時有硬直時間，所以必須小心使用。

昇龍彈：是ANDY的對空技之一，就像昇龍拳般將自己身體昇上半空來攻擊對方，可是由於在收招時出現很大的空位，所以多用輕攻擊而不用重。

空破彈：這招既是對空技亦是突進技，最適用於對方跳過來時使用，以一條拋物線的形式攻擊對方，而且可以回避「地火」，可是收招時在下段出現很大的空位，當被對方擋格時就容易被攻擊。



擊壁背水掌：這是ANDY唯一的指令投，可乘對方收招後出現的空位來使用，若是在版邊使用會較好，因可接其他的必殺技，當對方中招後是會吹飛到空中，這時可在空中作追打，是極為常用的招式。



手短短腳短短，不過跳起識得轉的



ANDY BOGARD

幻影不知火：唯一無攻擊力的招式，在空中急速落地，其用途可說是使對方判斷錯誤，但使用這招後可接「幻影不知火，上顎」或「下顎」來作攻擊之用，而其攻擊為中段技。

超必殺技：

超裂破彈：這是ANDY的招牌超必殺技，可謂「空破彈」的加強版，仍是以一條拋物線來作攻擊，可是其攻擊力就要看對方中的HIT數來計算，若是對方中的HIT數越少，給其傷害相對少了，所以不能糊亂使出，最好乘對方跳過來時使用，這就會全中8 HIT了。

飛翔流星拳：是唯一的新必殺技，以幾下的掌擊接強力的「飛翔拳」作攻擊，其攻擊力普通，可是並不重用，因為這招有一個非常大的缺點，就是當出完幾下掌擊之後，ANDY會舞一大輪姿勢才發最後一擊的「飛翔拳」，若被對方擋格了之前幾下掌擊，就出現很大的空位給對方攻擊，相反地若對方中了之前的掌擊，之後的「飛翔拳」就必定會中，但是必須確定對方中這招才好使用。

基本戰術：

由於ANDY的手腳太短的關係，所以不適宜作遠距離戰，而最好是作近身戰，不論對方是甚麼類型的角色，都要以守為攻，乘對方有空位時就要用「擊壁背水掌」攻擊，然後再作追擊，直到對方被打DOWN為止。另外他的「飛翔拳」也是一招較為常用的招式，不論對方向前DASH、緊急回避又或跳過來，只要看準時間使用「飛翔拳」的話，對方多數都會中招的，以此來封位。除此之外，ANDY的對空技還有空中強K或站立強K，這都是一招很好的對空技。其實以ANDY最好的攻擊戰法來說，就是迫對方到版邊用連續技攻擊是最好一擊啊！

連續技：

A：空中強K、站立強P、斬影拳、我彈幸

B：空中強K、站立強P、擊壁背水掌、空破彈

C：空中強K、站立強P、擊壁背水掌、昇龍彈









SD：空中強K、站立強P、擊壁背水掌、超裂破彈(MAX)

人物特點：

今集的JOE與上集的有少許分別，可以說比上集強，主要原因是他在今集中多了兩招特殊技，一是「SLIDING KICK」，而另一招暫時未有正式的名稱(→+B)，這招還可接其他必殺技，基本上他的招式與上集沒分別，唯獨是多了一招超必殺技「爆烈HURRICANE TIGER腳跟」。

文：MS

招式分式：

HURRICANE UPPER：這招是唯一的飛行道具，使用時會出有半個畫面高的旋風，只要時間掌握得準確，就可打中跳過來的對手。



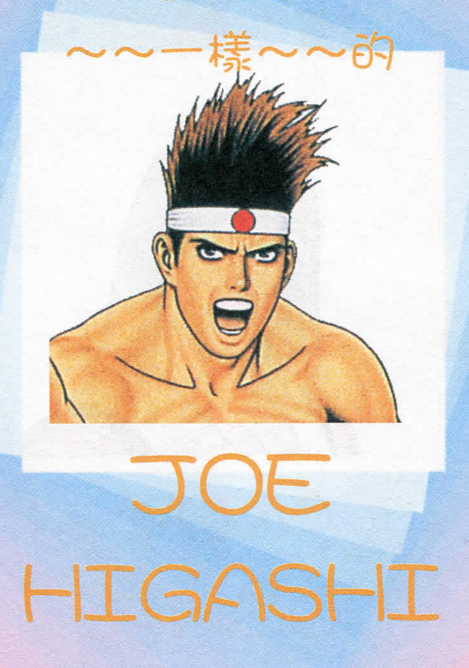
爆烈拳：即是連續拳，雖然這招式的攻擊力並不強，但是好在容易使出，加上在使用途中可追加「爆烈拳FINISH」，當擊不中時可立即用這招來取消，用來作超近距離攻擊是最好的。

TIGER KICK：是JOE的對空技之一，其攻擊範圍由下之斜上，但是由於使出這招後會有空位給對方攻擊，所以多是連續技收招時才使用。

SLASH KICK：是JOE的突進技之一，出這招時他會伸直隻腳衝向前方，但是在使用這招時必須確認對方是否有空位，因為使出這招後會有硬直時間，是很容易被攻擊的。

黃金之腳跟：這招既是對空技又是突進技，雖然其威力不及於「TIGER KICK」，但是由於這招可以回避「地火」，所以較為實用，而且也可以作對空攻擊，可說是攻防合一的招式。

出招有如龍捲風～～～～一樣～～的



JOE HIGASHI

超必殺技：

SCREW UPPER：這是JOE一向使用的超必殺技，首先發出一個龍卷風，然後再發一個龍卷風直到畫面頂，而JOE自己也會順勢跳進龍卷風裏，可是這招的攻擊範圍不遠，而且在收招時出現很大的空位，若不是埋身使用的話，就會給對方攻擊的機會，所以乘對方跳過來時使用是最適當的。



爆烈HURRICANE TIGER腳跟：這個招名非常之貼切，因為這招是由「爆烈拳」、「HURRICANE UPPER」、「TIGER KICK」和「黃金之腳跟」的混合招，出這招時最好在對方的背後和近身時使出，因為這可確保完全擊中對方，若是在MAX狀態使出的話，有十九HIT之多呢！

基本戰術：

由於今集的JOE多了兩招特殊技，所以明顯地較以前強了，而且加上新的超必，可謂如虎添翼。其實對於草薙京等角色並不難，在中距離時用「HURRICANE UPPER」後再接「SLASH KICK」，當對方中了這招時就應返回後方，乘對方跳過來時用「黃金之腳跟」，着地後用緊急回避到對方的後面用超必或「爆烈拳」，只要能活用這些招式，要擊倒對方是不難的。

但相反來說對於以投技為主的角色就會比較麻煩，首先不能與對方作埋身戰，最好以守為攻，多用飛行道具來保持距離，當對方衝過來時就用後跳躍強K來回避，在着地時用蹲下弱P攻擊，若是對方中了這招就應接「爆烈拳」或超必來對付，若果不幸被對方打DOWN，就用「SLIDING KICK」來被免對方的攻擊了。

連續技：

A：空中強K、站立強P、SLASH KICK

B：空中弱P、站立弱P、TIGER KICK

C：空中強K、站立強P、爆烈拳、爆烈拳FINISH









SD：空中強K、站立強P、→+B、爆烈HURRICANE TIGER腳跟(MAX)

人物特點：

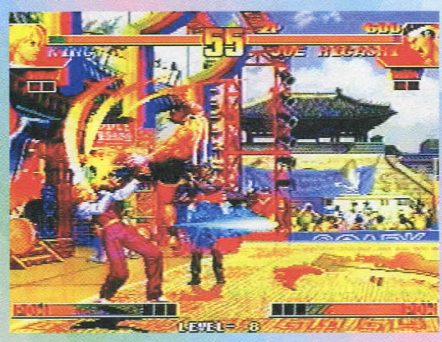
一提起麻宮雅典娜，筆者就想起那位曾替她配音的佐藤珠緒小姐…的泳衣照。說回正題。在眾多《K.O.F.97》的角色中，雅典娜可算是較易上手的一位，而且她的招甚為全面，既有飛行道具，又有空中攻擊技，更有分身移動技及反飛行道具招式，非常多樣化。

文：小健健

招式分析：

PHOENIX ARROW：雅典娜使用性頗高的一招空中攻擊技，在出招時雅典娜會在空中向地面滾，若是按C鍵，更會在落地後出多腳。這招式的好處是HITS數多，而且落地後的一腳更可令相方的距離增加，增加對手反擊的難度。（但草薙的毒咬是可輕易反擊到的！）唔，玩者可用此招攻擊對手背部的位置，令他難於防禦。

PSYCO REFLECTOR：一招有反飛行道具的招式，若是按D鍵輸入，雅典娜更會向前踏一步才使出，而且HITS數甚多，用來屈對手體力起了一定作用。（當然也可以用GUARD CANCEL吹飛攻擊破解啦）



超必殺技：

SHINNG CRYSTAL BIT：一招啟動後就生人勿近的招式。（但我試過被MS用的ANDY那超裂破彈插了入來！）而用法基本上有兩大個，一就是屈對手埋場邊再用那些「小丸子」扣其體力，二就是用來眈誤時間。（當然是在己方體力較多的時侯啦）不過'除此之外，玩者也可在出SUPER PSYCHIC THROUGH後當對手掉下來時使用。

PHOENX FANG ARROW：一招PHOENIX ARROW的加強版，出此招時雅典娜會在空中變很多次火球衝落地面。但這招攻擊範圍及角度較細，比PHOENIX ARROW更難打中對手。

換了穿啦啦隊服裝的超能力少女



麻宮雅典娜

基本戰術：

禁斷的戰法？只用它就可爆機？！

不錯！！只要用這戰法，就可以把電腦控制的所有角色活活屈死！（包括最終BOSS）（鳴謝ZAC提供）而戰法是這樣的：先埋身使用SUPER PSYCHIC THROUGH把對手打至浮空、再用大跳在空中追擊、落地後再按輕P、駁SUPER PSYCHIC THROUGH把對手打至浮空再在空中追擊，如此類推，直至扣盡對手體力。不過這招只是對CPU有效，因為只要落地時蹲下輕P就可把那必殺技破解。

飛行道具的宿敵！

剛才也説過PSYCO REFLECTOR是一招用來反飛行道具的招式，但若果想較準確地掌握時間，可按B鍵輸入。另外若果對着阿舞，當她使出水鳥之舞時，出這招就可把那3把花蝶扇攻擊全數還給她，令她吃回自己所出的招必！！



以速度牽制重量級對手！

其實跟重量級角色最大的要訣就是不要讓他埋到身，繼而施以投技。所以雅典娜對着這些角色時可以活用其高的移動速度，令對手難以埋身。再乘住對手出招落空時加以攻擊。（例如被大門五郎迫進場邊時，可用PSYCHO REFLECTOR閃到其身後，再用強PSYCO REFLECTOR攻擊）

對昇龍系角色的戰法：

其實PHOENIX ARROW這一招是有一個頗大的破綻，就是可以被昇龍系的必殺技攻破，所以在對住昇龍系角色的時侯就要減少使用。反之，就可用PSYCO REFLECTOR對付對手之飛行道具，又或者主動地用PSYCHO BALL ATTACK牽制，再用PSYCHO SWORD或PSYCO REFLECTOR來封位。

連續技：

A：空中重K、→B、PSYSHO SWORD

B：輕THOENIX ARROW打背部、PSYSHO SWORD

C：站立輕P、SUPER PSYCHIC THROUGH、PSYSHO SWORD（或PSYSHO REFLECTOR）









D：站立輕P、SUPER PSYCHIC THROUGH PHOENX FANG ARROW

人物特點：

唔，可能是這小子血氣方剛吧，他是招式由《94》至《97》都是大起大落的，一係就擊中對手，（而且攻擊力不細哩）但若果打空了就會露出極大的空隙，變成「任人宰割」，把之前所做的就白費了。所以用食包仔的玩者一定要看準時機及有擊中的把握方可出招啊。

文：小健健

招式分析：

超球彈：一招普通的飛行道具的招式。但值得一提的是，這招的硬直時間較長。另外由於出招時食包他會將身體蹲下來，故可避開某一些攻擊。

龍連牙 地龍 & 龍連牙 天龍：椎拳崇的一招體擋技，若果按B鍵，他就會以水平角度以手肘及膝頭攻擊，共3 HITS。（地龍），若果是按D鍵，他就會出類似春麗昇天腳的招式，一面轉一面向上一面踢。（天龍）顧名思義的，天龍主要是對空、而地龍主要是對地（廢話），不過無論出哪招也好，打空後是會有極大的空隙。（而且在起招的一刹那）



龍爪擊：一招跟雅典娜的PHOENIX ARROW有相同特性的招式，（同門師兄妹嘛）都是在空中向地面俯衝並作出攻擊。但這招龍爪擊落地後卻不能把相方距離拉遠，（雖然落地後仍有1 HIT攻擊判定）而且又可被對手的昇龍系招式封殺。但無論如何，這招對牽制敵人及改變自己的飛空軌跡有一定作用。

超必殺技：

神龍凄煌裂腳：可說是地龍的加強版，攻擊特性是先對地，後對空。不過跟以往食包仔的超必一樣，攻擊力甚高，但不能有失，因為這招失敗後會有充份的凌空時間讓對手返擊。所以出招最好是在對手跳過來時差不多落地的一刹那。

神龍天舞腳：這就是天龍的加強版，攻擊特性就是先對空，後再對空。（而且跟神龍凄煌裂腳一起被ARES喻為禁招）由於這招是對空兩次，故可以在對方跳過來時使用。



仙氣發勁：唔，嚴格點來說這是一招超必殺投來。當使出時食包仔會在近距離在對手身上發勁，做成傷害。而通常這些超必殺投都是用緊急回避滾去對手背部再使出。

食包（真正招名未明）：一招可補體力的超必，而指令是↓↙←↓↙←+A OR C。但在整個食包過程中皆都沒有攻擊判定，而且所需時間頗長，所補到的體力又不是太多，絕對會有得不償失的危險。

到現在仍未被噏死的食包仔



椎拳崇

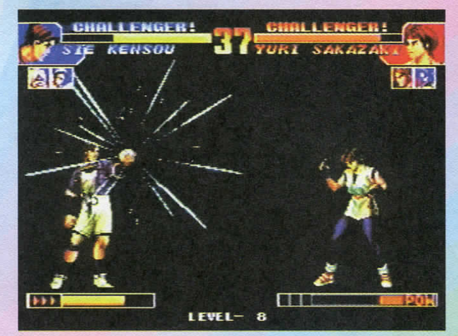
基本戰術：

齊來做個冷靜的食包仔吧！

用椎拳崇的最大禁忌就是作無矢無理的攻擊，否則就只會露出破綻及受對手之反攻。所以用椎拳崇的基本戰術是先以超球彈牽制，再用天龍、地龍甚至是龍顎碎來封位，（用哪招就要視乎對手怎樣跑過來囉）而筆者就比較喜歡使用地龍作追擊，因為這招的浮空時間較短，射程較遠，也較易擊中對手。若果不幸的這招地龍被擋格了，試試在對手想反擊的一刹使出龍顎碎，可能會有意想不到的收獲。

活用龍爪擊！

在上文提及了龍爪擊可改變角色的飛行軌跡。但怎可活用它這種特性呢？唔，我們可以用它來閃避飛行道具。又或者跳埋對手處差不多落地時，立即出龍爪擊，亦可說是一個不錯的突擊戰術吧。



連續技：

A：空中重K、站立輕P、龍顎碎

B：空中重K、站立輕P、龍連牙 天龍

C：空中重K、站立輕P、仙氣發勁









攻擊力大，但實戰又很難用得上的招式！（ADVANCED MODE專用）

D：對手向着椎拳崇面對的方向不停作前DASH、超球彈、椎拳崇不停前DASH、對手中了超球彈、站立重P、仙氣發勁

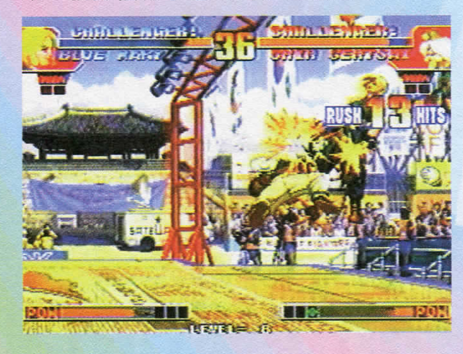
人物特點：

領教過鎮元齋這它頭的玩者也會知道，他的招式怪得來，而且是充滿着突襲及欺詐的味道，一點也不明刀明槍。但另一方面他的移動速度也比較慢，也跳得不高。(一把年紀了嘛)但這類型的角色通常是較難使用得好，而使用的先決條件就是要了解這角色各欺詐技的特性以及當對手有甚麼行動時可有效地進行攻擊。

文：小健健

招式分析：

柳燐蓬萊：一招HIT數頗多的體擋技，而且在起招的一剎那是有擋格判定的。若是按A鍵，那麼阿元伯就會向前轉身跳，並進行攻擊；若是按C鍵，就會在轉身跳之前向前行三四步，但在這三四步已有8個攻擊判定，(即可以給對手8 HITS的傷害)，再加上之後的轉身跳攻擊，就總共有13 HITS，以一招必殺技來説已蠻不錯了。所以這招可以用來對付那些體力將盡的「無血人」，在埋身使出重柳燐蓬萊，就算擋格了也可把他活活屈死……。



望月醉：在《96》已出現的超級怪招，出招時阿元伯會躺在地上，還可像條蟲般在地上前後移動。(真係唔得佢死)其實這是元伯使出欺詐技的基礎。例如在望月醉中按↑B就可使出前跳攻擊龍蛇反蹰，若按↑D就可使出後跳攻擊鯉魚反蹰。更可按→B OR D的使出前回轉突擊技回轉的空突拳，非常之多變化。不過很多原以為會打不中望月醉的招式卻原來是可以打中的。(如龍虎亂舞)

醉管卷翁：一招用來誘敵的招式。使出這招時元伯就會在原地像飲醉酒的擺下擺下，而且在這個狀態內一些招式對他是起不了作用。(如花蝶扇)不過在醉管卷翁的狀態中卻可使出突擊技回轉的空突拳及蝶襲鮭魚，絕對是攻其不備。

嗜酒如命的怪招老頭



鎮元齋

超必殺技：

轟欄炎炮：一招向前噴火的招式，特點就是攻擊面積大及判定時間長，而且有一定的攻擊力。不過無論怎樣卻只可造成1 HIT的傷害。(夠啦)若果按A鍵輸入噴火角度就較高，C鍵則較低。唔，而最理想的使用地方當然是對手跳過來的時侯啦。

轟炎招來：這可説是柳燐蓬萊的加強版，若果是MAXIUM的話更有23 HITS，可想而知攻擊力有幾大。不過這超一定要埋身才可使用，因為對手可在阿元伯出招後行過來的時侯蹲下重K來截到你的攻擊。

基本戰術：

對付有飛行道具的傢伙之方法

其實要對付有飛行道具的角色是不難的，首先我們可以保特相方在中距離至遠距離，再出望月醉。若果此時對手發放飛行道具就可立即使出回轉的空突拳攻之，由於此招極快，很多時對手仍在硬直時間中。(但若飛過來的是駒闇炎，就要用龍蛇反蹰攻擊了)若果對手不是放飛行道具而是跳過來或者滾過來，那麼就可以用龍蛇反蹰封位或者鯉魚反蹰來回避。

對着投擲角色也不用怕！！

唔，對着投擲角色切忌在埋身用望月醉，因為被投擲的可能性極大。所以，玩者可先用瓢簞擊作牽制，以左右對手的移動軌跡，當他跳過時就可用輕柳燐蓬萊應付之。又或者在相方距離頗遠的時侯使出醉管卷翁引對手衝過來，再待他有所行動時立即使出蝶襲鮭魚攻擊，令他變得進退兩難。



連續技：

A：空中重P、站立重P、重柳燐蓬萊

B：站立重P、醉管卷翁、蝶襲鮭魚(註：使出醉管卷翁後立即要按→P再出蝶襲鮭魚)









C：空中重P、站立重P、瓢簞擊

人物特點：

由《餓狼傳說 2》開始，阿金就以凌厲而高速的足技見稱，來到《K.O.F. 97》，他這種風格仍然保留。由於他的招式速度高而且攻擊範圍大，令他成為一個作騷守突擊戰術的理想人選。

若果要說跟《96》的分別，可說是加插了→A及→B這兩招特殊技，增加了阿金的招式變化。當然不可不提的，還有他那招新加的空中用超必殺技—鳳凰天舞腳啦。

文：小健健

招式分析：

飛燕斬：阿金另一招對空技，不同的是飛燕斬是垂直向上飛的，所以最好是在對手較接近對手時使用，不然會因為角度問題而打不中對手。

半月斬：一招既可對空又可對的招式，但此招的缺點是攻擊判定出得較遲，要在飛行到一半的時侯才會出現，所以這招通常用來阻止對手在中距離位置跳過來。

流星落：一招以下段攻擊起手的必殺技，所以最大的用途是在中距離突擊站立中的對手。

飛翔腳：又是一招空對地的招式，而且硬直時間較短。唔，用法跟雅典娜及椎拳崇的空對地招式一樣，都是在離地較低、較接近對手的情況下使出，方可發揮到這招的最大效果。(而且最好是攻擊到對方的背部)

超必殺技：

鳳凰腳：阿金的一招亂舞秋超必，跟《96》不同的是，今年這招就算被對手擋格開了，阿金也會繼續亂舞下去，繼續扣對手的體力。(其實在《97》很多亂舞系的超必也是如此)而有效使用鳳凰腳的方法跟以往分別不大，都是乘對手埋身跳後那空隙中使用。

鳳凰天舞腳：這是新加插的超必殺技，亦可說是飛翔腳的加強版。但由於這招一定要在空中才能使用，故是有被昇系攻擊封殺的可能。所以若果玩者想較有把握的使出鳳凰天舞腳，可乘對手在硬直時間時跳過來再使出，(例如對手出完飛行道具或者在埋身時用垂直小跳避開對手的蹲下重K)又或者當相方在空中「相遇」時使出，那麼擊中的機會就較大。

時常教訓對手的好爸爸



金家藩

基本戰術：

善長中距離戰的足技高手！

唔，其實以阿金的招式而言，是絕對不適合玩埋身戰的。一來他沒有指令投，二來他的超式不是對空，就是較遲才出現攻擊判定。所以當用阿金的時侯，可盡量將相方保持在中距離位置，再以半月斬封位及作牽制。又或者玩者可主動地以流星落作突擊。由於這兩招的硬直時間也較短，故就算被擋格了被反擊的機會也較細。



無恥屈辱戰術？！

這是小弟領較過ZAC所用的阿金而學到的戰術。基本上這戰術是先把對手迫埋場邊，再用各招式把對手封在這裡，直至把對手的體力扣盡。(例如對手想跳走，就可用半月斬，若想跑過來作摔撻又或者用前緊急回避的話就可用飛燕斬，若果對手蹲下就按→B這中段技)不過若果想此戰術成功，招式的配搭一定要靈活多變化，不然給對手猜到你下招會出甚麼就會把它擋格，而戰術也會失敗。

令阿金感到迷惑的角色！

其實用阿金對某一類型的角色是特別別力的，這就是那些有昇系攻擊、又有近距離飛行道具的角色們。(例如ROBERT、TERRY)這因為這些角色使出近距離飛行道具時就如有一個防護罩把阿金的半月斬格開，若果是從上空進攻呢，又會被昇系攻擊所封殺。若玩者對着這些對手，可乘對手用近距離飛行道具保護自己時用回避令對手打空，繼而反擊。又或者乘住對手出完飛行道具後的硬直時間用飛翔腳攻擊。

連續技：

A：用輕飛翔腳擊中對手背部、蹲下輕拳、重空砂塵

B：用輕飛翔腳擊中對手背部、蹲下輕拳、重飛燕斬









C：蹲下重P、→A、鳳凰腳

人物特點：

相信在《97》所有角色中，最大件、移動力又最低的莫過於這個鐵球不離手的陳國漢。雖然這大肥佬的移動力低得可憐，但攻擊力卻大得可怕，一招輕P版鐵球大回轉的攻擊力已輕大過雅典娜的指令投。不過以陳國漢這樣的速度，「怎樣才可令對手中招」已成為了使用這角色的重要課題。不過今集新加的特殊技↘A所含有的突擊成份也頗重，也成為陳國漢一招頗好用的招式。

文：小健健

招式分析：

鐵球粉碎擊：一招以水平角度飛出大鐵球的必殺技，而且射程遠非常遠，攻擊力又大。但缺點就是起招時間頗長，而且攻擊判定會在鐵球飛出後一段時間才出現，所以是擊不中埋身的對手。順帶一提，若是按C鍵輸入的話那個起招時間就會較長，而且在這段時間內是站立防禦狀態來的。

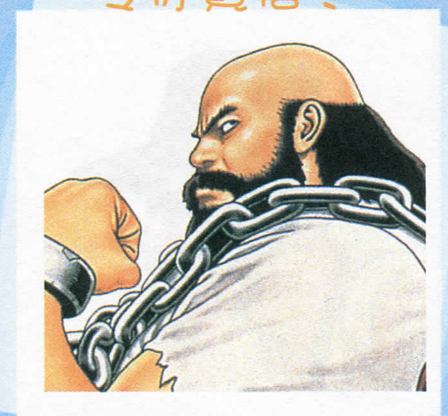
鐵球大回轉：陳國漢一招頗為常用的必殺技。最大的特點是可以抵銷飛行道具，而且可對空及對地。基本上除了用下段攻擊外，是很難截到這招必殺技的。另外當對手體力所餘無幾的時侯，也可用這招把對手屈死。（真卑鄙）

鐵球飛燕斬：一招動作與阿金的飛燕斬相似的超式，所以也是一招對空的招式。不同的是，當陳國漢飛了上天，落地的時侯還有一個中段攻擊的。不過由於這招的角度太細，故此對空的作用不大。

超必殺技：

鐵球大暴走：陳國漢一招亂舞系超必殺技，在前數回的《K.O.F.》中這招的命中率皆非常低，無他，起手時間長而且前移速度慢，真是傻的都懂擋開。不過來到《97》，這招超必的衝前速度增加了，故此命中率也隨之增加。然而想這招用得比較靈活，可先作前DASH來擾敵，而在DASH期間就使出鐵球大暴走，殺他一個措手不及。除此以外，若果玩者使出MAXIUM鐵球大暴走的話，就算對手在防禦狀態，這超必也會把這防禦狀態破壞。令到對手雖然可以擋到這招超必，卻有機會中鐵球大暴走後的其他攻擊。





鐵球大壓殺：這可說是鐵球飛燕斬飛燕斬的加強版。雖然它的攻擊力不及鐵球大暴走，但勝在不用儲氣就可對空。而且就算昇上天的那一下攻擊失敗了，只要對手埋身而又不是作站立防禦的話，也會被擊中。

基本戰術：

一個最基本的概念，就係「屈」！

由於陳國漢的移動速度非常慢，所以一有機會，就以死不放手的盡量扣體方的體力。剛才也說過↘A是一招十分好用的特殊技，但怎能在戰鬥中發揮出來呢？當相方在中距離，而對手又是站立中的話，就可用此特殊技作突擊。又或者可以用此招「跣」過飛行道具（八神庵的闇拂除外），甚至是在前DASH中突然使出，攻其不備。另外當對手DOWN了後，就可立即跳過去再埋身出鐵球大回轉。就算對手把這招完全擋格了，已有一定的損傷，而且陳國漢也夠時間檔開對手的反擊。（有賺呀）另外不是說過那招重鐵球粉碎擊是有防禦狀態的嗎？所以玩者可在中距離位置使出，引對手出飛行道具，那麼陳國漢就會把飛行道具檔格開，之後再送給對手一客「鐵球窩麵」，所扣的體力也不少啊。

善用角色的強大攻擊力！

由於陳國漢較難擊中對手，所以若果每一招攻擊能帶給對更大的傷害的話，戰勝的機會也相對增加。唔，有見及此，玩者可盡量保特陳國漢在MAXIUM的狀態下，以這樣的攻擊力，是可以在數招之內把對手了結的。



連續技：

A：空中輕P、蹲下輕P、鐵球大回轉

B：空中輕P、蹲下輕P、鐵球飛燕斬

C：空中輕P、蹲下輕P、大破壞投









D：空中輕P、站立輕P、鐵球大壓殺

人物特點：

他是一個在《K.O.F.》中最矮的角色，由於這一個關係，有許多時向他用一些站立攻擊是不能擊中他；除了這一個優點外，他的速度是他的另一個優點，雖然他的通常技近，但不過這並不要緊，因為就以上的兩個優點再加上他的必殺技已經足夠稱霸了；筆者會在以下為大家一一分析他的招式。在選擇模式方面，其實兩個模式都沒有太大分別。

文：天草四郎 時貞







招式分析：

龍捲疾風斬：看似對空的招式，但若真的用作對空的話，筆者並不贊同了，因為許多時會相殺的關係，所以配合連續技使出會比較好，特別是當迫對手到版邊時，對手會被擊中許多HIT呢。

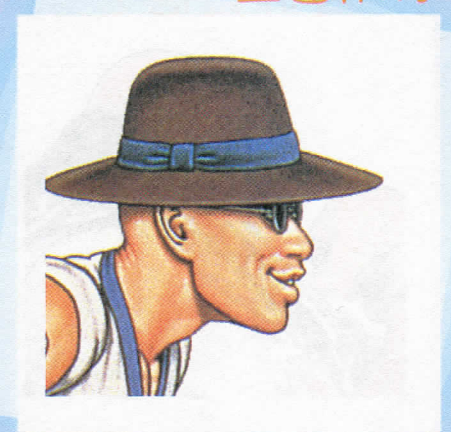
飛翔空裂斬：它可以用作空中攻擊，若第一擊得手而對手滯空的話，擊中了4 HIT後可立即用鳳凰腳追擊；除此之外，使用它來迴避對手的攻擊作加POW之用亦是相當「盞鬼」㗎！

飛翔腳：這一招在上集中是他的絕技之一，無論用小跳或大跳使用，或者彈牆跳到上空用都十分不俗，尤其是踩對手的前方或背脊，這對於一些對空技都十分湊效。不過比起上一集來說，今作的這招在落地的一刻會有虛位，所以若對手有必殺投的話很可能會慘被反擊。

疾走飛翔斬：它是向前突進的攻擊，若在一定的距離使出的話，對手可能會不慎中招；但由於虛位實在太大，所以筆者此並不提倡大家使用這一招。

旋風飛燕刺突：這一招的攻擊方式與飛翔空裂斬的攻擊方式，只不過出招的方式是在地上開始而矣。同樣若對手跳過來的話，用這一招在空中擊中對手，可以立即用鳳凰腳追擊。若對手想在擋格你的一下攻擊後反擊的話，你可以選擇攻擊了一下後用方向轉換轉另一個方向離開，例如往後走或斜上方走，然後再朝對方再攻擊，若能夠活用這一招的話，對手可以被你玩弄於股掌之中。

我係最矮、至毒爪仔



蔡寶奇

超必殺技：

真！超絕龍捲真空斬：出招後會有巨風圍繞着全身，但出招需要時間，而且招式於終結的時候會有十分大的虛位，作為對空的話並不安全，所以還是作為「削」對手能源比較好。

鳳凰腳：他的新超必殺技；性質當然是向前突進系的亂舞技啦，不過唯一與金家藩不同的，就是在空中不能使出。

基本戰術：

在今作的蔡寶奇，依然有上一集的一貫「風采」，攻擊角度的刁鑽加上突如奇來的出招方式，許多時令人難以捉摸。個子細小，速度夠快，若能源領先的話可以利用踩牆及飛翔腳逃走。除了用簡單的連續技外，大家可以用旋風飛燕刺突來嘗試對空，因為當對手在空中中了第一HIT的話，繼續將對手擊至浮空，當4 HIT全擊中後，一落地可以立即用鳳凰腳，若是MAX的話，對手會一招喪命，所以除了BLUE MARY外，他亦是強橫並且擁有一擊致命招式的人物。

連續技：

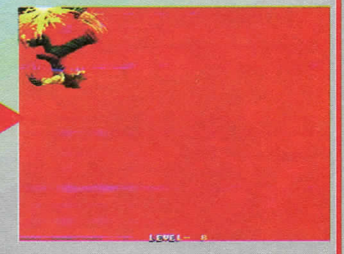
A：空中重P、蹲下重P、龍捲疾風斬

B：空中重P、蹲下重P、鳳凰腳









C：旋風飛燕刺突（空中擊中4 HITS）、鳳凰腳

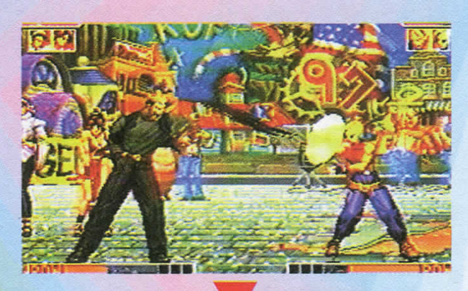
人物特點：

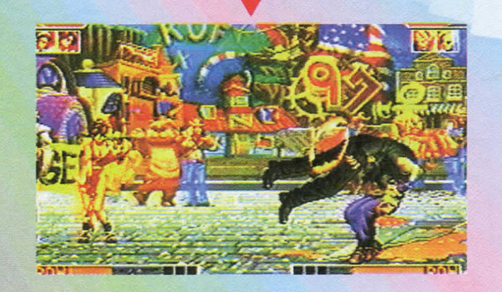
在《拳王97》中的山崎龍二，是一個易學難精的人物；因為他的機動力低，而且招式在落空後硬直時間長，所以很容易遭受反擊，就這一個原因，看準機會才展開攻勢是使用他的必要條件。於選擇模式時，基本上並沒有太大的分別，不過筆者認為EXTRA MODE會比較佔優。

文：天草四郎 時貞

招式分析：

蛇使：相信不用多說，大家都知道這一招是攻擊距離十分遠的招式，而且還可以按着鍵來儲，一放手就可立即攻擊，但無論儲了多久，攻擊力是不會增加的。若利用輕P的這一招來對空，相信是雖要有一點點先讀；不過若猜錯了對手的行動，不妨按重K來CANCEL儲的動作。雖然這是極霸道的招式，但要小心在遠距離使用這招時，被對手用當身系的防守技反擊。





施虐拳(SADOMASOCHISM)：使用後會向對手「伸●，若對手向你作出上或中段的攻擊時，他就會立即反擊。雖然它可格到大部份的攻擊(包括超必)，不過弱點有(一)飛道具(二)下段攻擊(三)投技(四)攻擊力過強的招式；所以筆者提議利用它來對空比較好。

倍返：反彈對手飛道具的招式，在反彈時飛道會化成一團紅光，速度變得很快，間中使用作為反擊效果的話，收效的機會會更大。

制裁之匕首：突進系攻擊，可向對手作出多段攻擊，配合連續技的話會比較好。

爆彈：它是一招指令投，但可惜有效範圍窄，不大適合配連續技使用。

大蛇一族、蛇使陰毒



山崎龍二

砂：這一招的特色是對手命中的話，是會有一小段硬直時間的，在一擊中對手的時候立刻使出蛇使的話，是可以作連續攻擊的；而且就算對手擋了這招，大家同樣可以CANCEL蛇使的，這樣對手便難以反擊。



超必殺技：

斷頭台(GUILLOTINE)：看似用作對空的超必，不過由於許多時會「甩手」的關係，所以還是利用作對地攻擊比較好。

DRILL：近身使用的超必指令投；但有效範圍並不是太遠，所以在使用時要絕對留意與對手的相若範圍。

基本戰術：

他是一個不適合狂攻猛打的人物，尤其是空中的攻擊，重P及超重擊用作對空，重K則用作對地，若要用空中的通常技封位，輕K是最好的選擇。而最佳的戰法，就是用蛇使封着對手的攻擊，若他攻過來的話，就給他一個突如奇來的攻擊，特別是對手滾過來，大家可選擇立即使用爆彈來截擊；然後繼續以守着來攻的戰法應付；一但能夠迫到對手埋版邊的話，便瘋狂的展開攻勢；倚靠着這一個戰法，就可以輕易將對手打倒。另外，蹲下重P亦是一招不錯的對空技呢！

連續技：

A：空中重K、站立重P、制裁之匕首

B：空中重K、站立重P、砂、蛇使

C：空中輕K、站立重K、DRILL









D：空中重K、站立輕K、砂、斷頭台

人物特點：

新加入《K.O.F.》系列的這一位角色，雖然跳起時的高度很低，但勝在攻擊的方式都十分「絕」；無論通常技或必殺技，都有着同一個優點──實用。必殺技有突進攻擊、有防空攻擊，當然亦不少得當身攻擊；有着各種攻擊優勢的她，是今集的其中一位強者。在選擇模式方面，並沒有太大的分別，所以各位可自行選擇喜愛的模式。

文：天草四郎 時貞

招式分析：

SPIN FALL：以拋物線軌跡攻擊的招式，可封着對手的上方行動，配合M.SPIDER交替使用的話會有不俗的效果。

M.SPIDER：同樣以拋物線軌跡攻擊的GUARD不能打擊投技，若時間配合得好或對手擋了連續技的時候使出，對手大多會被「陰」到，可靠的必殺技。





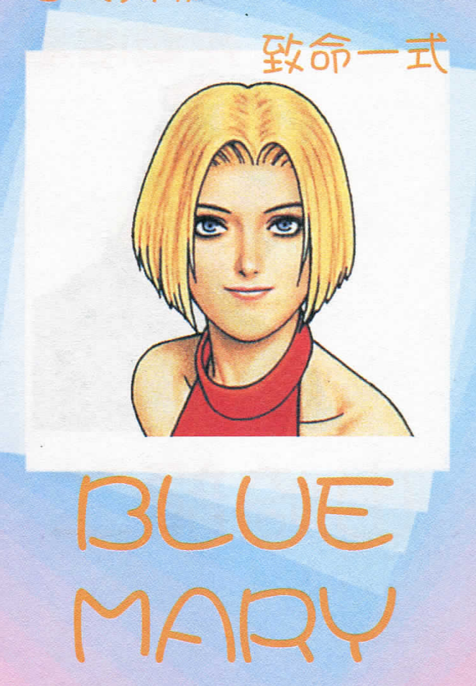
STRAIGHT SLICER／CLUB CLETCH：STRAIGHT SLICER是一招突進攻擊，若對手中了的話更可以立刻使用CLUB CLETCH追打。而STRAIGHT SLICER利用輕K使出的話，一定是下段攻擊，但若果使用重K使出的話，近身是普通的攻擊，而遠距離則會是下段攻擊，大家請留意啊。

VERTICAL ARROW／M.SNATCHER：對空攻擊，在對手中招時可立即使用M.SNATCHER來追打。這一招對空技的攻擊判定極大，而且相信在一出招的時候是有一小段無敵時間的，所以在對手一跳過來的時候只要放膽使用，就算是相殺也博得過呀！





招式夠激、致命一式



BLUE MARY

M.REVERSE FACE LOCK／M.HEAD BASTARD：當身攻擊，利用輕K的話是完全對空，而重K則是防止普通攻擊及下段攻擊。

BACK DROP REAL：它是一招近身的指令投，除了有效範圍大之外，配合連續技使出的話會十分有用，因為就算對手擋了，這一招就會自動轉為M.SPIDER，若對手反應慢的話就會中招。

超必殺技：

M.SPLASH ROSE：近身的超必殺投技，有效範圍大，可以配合連續技使出；特別之處是攻擊力大。

M.TYPHOON：突進攻擊系超必殺技，配合連續技使出後還可以用VERTICAL ARROW後立即用M.SNATCHER追打，因為VERTICAL ARROW雖然不會擊到中了這招超必的對手，但是M.SNATCHER可以立即追打，是極有用的招式；利用這一招對付特定的角色還可以一擊必殺（如陳國漢及RALF等便不可以）。

DYNAMITE SWING：它是一招向斜上移動的打擊系投技超必，判定大得離奇，對空或地上截擊皆可。

基本戰術：

使用她的基本法則其實有數項，除了以上所說，當對手跳過來的時候放膽用VERTICAL ARROW之外，還可以在與對手糾纏之間用STRAIGHT SLICER來作突擊；間中使用M.REVERSE FACE LOCK及M.HEAD BASTARD來截擊對手的攻擊是會收效很大；用站立重P一擊得手後立即使用連續技是使用她的最大要訣。

連續技：

A：空中重K、↘輕K、VERTICAL ARROW、M.SNATCHER

B：空中重P、站立重P（2 HITS）、→輕P、BACK DROP REAL

C：空中重K、站立重P（2 HITS）、→輕P、M.SPLASH ROSE









D：空中重P、站立重P（2 HITS）、→輕P、M.TYPHOON、VERTICAL ARROW、M.SNATCHER

人物特點：

WELL，BILLY叔最大的特點當然是有一枝棍，令到他有一個十分大的攻擊範圍。不過可悲的是，他與那枝棍是「人棍合一」的，即是若果打中那枝棍，也會給BILLY造成傷害。故此，BILLY主要是看準機會地作穩守突擊的戰術，若果太主動進攻的話，只會受到對手的反擊。

文：小健健

招式分析：

三節棍中段打：BILL攻擊距離極大的一招，（幾乎可以橫跨整個畫面）而主要作用是牽制對手。不過由於那枝棍也有被攻擊判定的，所以這招又有一定程度的危險性。除此之外，這招的攻擊判定也出得較遲，故是不能打中較接近的對手。故此若對手作前緊急回避就可以把這招破解。

旋風棍 & 集中連破棍：這兩招都是連打系的招式，分別是在於攻擊範圍的遠和近。唔，旋風棍的攻擊範圍較細，近勝在HIT數可以很多，若在埋身及迫對手在場邊時則可發揮最大的殺傷力。（攻擊模式有點像陳國漢的鐵球大回轉）而集中連破棍的攻擊範圍就較遠，但HIT數則較少，而且攻擊判定只在棍的前端及中段部份。而玩者可以是在回避後使用，以作牽制性的攻擊。

旋圓殺棍：BILLY仔一招昇系的必殺技。但這招在起手時既沒有無敵時間，也沒有擋格狀態，所以使用性確實比其他角色的昇系攻擊低。而且有時就算對手中了輕旋圓殺棍也好，也不會被打DOWN，故此是會有被反擊的可能。

火龍追擊棍 & 水龍追擊棍：這兩招都是BILLY的反技，而且HIT數及攻擊力也頗高。（共有5 HITS的攻擊啊）這兩招不同的地方是，火龍追擊棍主要是反空中攻擊，而水龍追擊棍主要是反地上攻擊。不過玩者要注意的是，這兩招反技只可以反普通的拳腳技，必殺技是反不到的。至於使用的方法，可以是當把對手打DOWN後立即跑到對手面前使用。因為很多時當對手起身時就會自不然的出招的希望可以攻到面前的對手。

超必殺技：

超火炎旋風棍：一招在《餓狼傳說2》已經存在的招式。使出時那枝棍會變成一團大火球，把對手燒着。不過，這招的攻擊範圍不大，雖説MAXIUM時這團火球會向前飛，之但係起招時間太久了，令對手很容易擋格到。所以最主要的作用是攻擊前跳過來的對手。

拿着枝着火地拖棍
舞來舞去的大叔



BILLY KANE

大旋風：《97》一招新加的招式，使出時BILLY便會揮動大量棍影向對手攻擊，在普通狀態下共有2下攻擊，若果是MIXIUM時則有5 HITS攻擊判定。若果跟超火炎旋風棍相比，這招的攻擊範圍就大很多了，基本上BILLY面前的一大片面積也攻擊範圍，而且起動時間也比超火炎旋風棍短，所以這是BILLY十分實用的一招超必。



基本戰術：

以陰濕棍「篤」下「篤」下定勝負？！

剛才也說過使用BILLY時不要太主攻，不然他那左伸右伸的被攻擊判定就很容易令他被對手擊中。所以用BILLY最基本的戰術是先以三節棍中段打作中及遠距離的牽制，若果對手移近則以旋圓殺棍或以旋風棍等技作封位。不過在使用三節棍中段打要小心被對手攻擊到那枝棍，所以玩者可乘着對手剛出招後的硬直時間才出棍，那麼成功擊中的機會就會較大。

在埋身戰中靈活運用多段攻擊！！

剛才提及的戰術是適合於中距離及遠距離戰。若果玩埋身戰又怎麼辦呢？那麼就可以活用BILLY那有多段攻擊判定的普通技及特殊技，（BILLY的→A、站立重K及蹲下重K皆有2 HITS的攻擊判定）而盡量減少使用會露出空隙的必殺技。（如旋圓殺棍、三節棍中段打）唔，例如當相方接近時，可先按蹲下輕K誘敵，待對手掃腳過來時再擋格開，此時才出2 HITS的蹲下重K。

連續技：

A：空中重K、站立輕P、旋風棍
B：空中重K、站立輕P、集點連破打
C：空中重K、站立輕P、旋圓殺棍









D：空中重K、站立重P、大旋風

人物特點：

他與普通七枷社的分別，就是除了必殺技外，通常技亦與普通的七枷社一模一樣，雖然他依然沒有飛道具，不過他可以利用出招快而攻擊範圍夠遠的通常技來向對手截擊。他的必殺技由以往的打擊系轉為投系，所以在使用上與普通的七枷社截然不同。在選擇模式時，筆者建議的是EXTRA MODE，因為他許多時都需要用超必殺技給對手一個重擊，所以還是用EXTRA MODE的儲氣來增加攻擊力比較好。

文：天草四神 時貞



真·七枷社

地之天王、投技夠「狠」



招式分析：

↓↙←+P：屑風的空中對地版，使出後角色會跳起，並且伸出手捉擒着對手的頭，走到對手的背後，於這一個時候使出重擊，就是這一招的用處了；有一些朋友可能中過一招蹲下輕P然後CANCEL這一招，到了你的背後時再蹲下輕P再CANCEL這一招的招式，不停的這樣做，但這一式其實是可以用跳起攻擊來破解的，所以這也並不算是「屈」招之一。

↓↘→+K：這一招亦是純粹「陰人」的GUARD不能移動投技，就正如CLARK的ROLLING CRADLER及SHERMIE的SHERMIE SHOT一樣，大家可以配以連續技使出，但若果對手一直擋格着，到這一招使出時也仍然不動的話，這一招就會很容易離奇地落空，所以使用的時候還是要再三考慮比較好。

近敵時←↙↓↘→+P：它是一招近身指令投，而且也可算是真．七枷社的唯一可靠必殺技了；特點是有效範圍大而且攻擊力強，所以在一跳向對手處配合連續技的使出，是絕對好使好用。

超必殺技：

↓↘→↓↘→+P（可按着儲勁）：它是一招似普通七枷社的FINAL IMPACT的招式。這一招攻擊力強，只要越儲得耐，威力就會因你儲的時間而遞增，而且若儲到了一定時間，招式是會自動使出，在這時候這一招會變成GUARD不能的狀態，威力亦相當驚人，但不過要儲到那一個時候的機會率相信是微乎其微。還有，這一招與FINAL IMPACT的不同之處，就是MAXIMUM的威力是會增加及儲的時間會較快。

近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+P／近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+P：這兩招超必殺技的用法相同，使用那一招，大家自行選擇吧！除了待對手一埋身或配以連續技使用外，大家可以同樣地嘗試在擋格了對手的攻擊後立即使出，因為在擋了對手的攻擊後，大家的距離都應該不會太遠，若果真的成功，就可以給對手一個大傷害了。

基本戰術：

真．七枷社在對戰時，由於必殺技缺乏的關係，所以要多加利用通常技來進攻及防守。對手跳過來的時候同樣用蹲下重P作為對空之用；對手若靠近的話可以用站立輕K或→輕K等截擊。在進攻方面，衝前使用蹲下重K或用小跳跳起空中重P都是不錯的選擇；若空中重P得手的話，就可以配以連續技使出指令投，這就是使用他的要訣。還有，若對手跳過來，不妨試試用空中重P或重K來截擊對手吧！最後，他其實亦有一招一擊必殺的招式，首先的條件是使用ADVANCED MODE，而且自己較近版邊，還要有三粒珠，於MAXIMUM狀態下，使出→↘↓↙←→↘↓↙←+P這一招超必殺投技，當招式一完結時以最快速度使出↓↘→↓↘→+P，儲至自動打出氣砲，當對手起身的一瞬時，氣砲亦應剛剛發動，這時對手除了滾動或閃避外，基本上是「冇得走」，所以這一招對使用ADVANCED MODE的人，成功率會比較高些。

連續技：

A：空中重P、蹲下重P、←↙↓↘→+P

B：空中重K、站立重K、←↙↓↘→←↙↓↘→+P

C：空中重P、站立重P、→↘↓↙←→↘↓↙←+P









D：（使用ADVANCED MODE、自己較近版邊並且MAXIMUM狀態）近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+P、（可以行動時立刻使用）↓↘→↓↘→+P、待儲至自動放出氣勁

人物特點：

真．SHERMIE比起普通SHERMIE的變化亦是十分大，同樣她的通常技雖然全沒有改變，不過必殺技由投技為主變成了間接攻擊為主；所以在戰法方面亦要作出大大的改動，特別是靈活運用必殺技去封位，這是使用真．SHERMIE的必要條件。在模式中當然是EXTRA MODE好啦！因為她的超必攻擊力大，而通常技及必殺技的攻擊力不算高，所以筆者認為EXTRA MODE會比較好。

文：天草四郎 時貞

真．SHERMIE

雷之天王、封位好忙



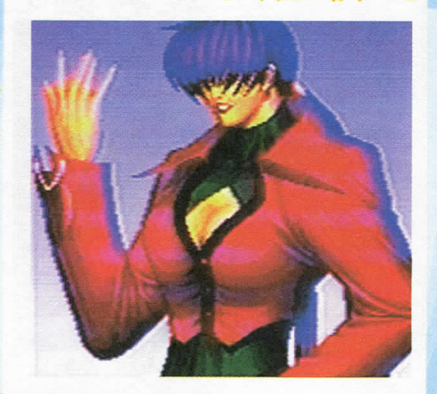
招式分析：

←↙↓↘→+A／B／C／D：在不四個不同的角度（利用A、B、C、D來控制）放出雷球，用作封位是十分有效；但要注意一點，在放出遠距離的雷球時，若對手衝了過來的話，可算是「中門大開」，這亦是它最致命的弱點。

↓↙←+P：用手直線拋出一些雷電刀，但攻擊距離不會太過遠，除了封着對手的攻勢外，還可以駁連續技使出；但若果太常用的話，對手可能會滾過來，在你的硬直時間狠狠反擊，小心。



↓↙←+K：出招後角色會輕微躍起，並且用充滿「電力」的美腿向前方斜下作螺旋攻擊，攻擊判定雖然大，不過出招的時間有點兒慢，所以還是作為間中使用比較好，以免對手知道你的進攻方法而隨時截擊。





空中↓↘→+K：空中的必殺技，雖然攻擊範圍很大，不過收招亦快，所以若利用作對空的話一定要先讀，而對地的話則要在落點低些的時候才使出，否則是會擊不中對手的。



超必殺技：

↓↘→↓↘→+P：這一招超必殺技十分像二階堂紅丸的雷光拳，呀！可算是一模一樣，但不過她並不可以像紅丸一樣向上空擊出。由於真．SHERMIE的招式攻擊力低，所以許多時她都要使用這一招「食糊」，看準機會使出吧！

↓↙←↙↓↘→+K：這一招是突進系的超必殺攻擊，特點是可以攻擊到較遠方的敵人，不過出招的時候實在太慢，所以並不可以作為連續技使出。

基本戰術：

由於她的招式中有一些出招慢、有一些大虛位，所以使用她的時候要記着一點一先發制人。在對手遠距離的時候，用←↙↓↘→+A／B／C／D來封位，雖然有一點像玩「包剪鎚」的感覺，但若果真的猜中對手的行動，對手就難以攻入。大家亦可以利用←↙↓↘→及↓↙←+P來交替使用，在封位的時候會比較更加好；在近身戰的時候，用↓↙←+K來迫開對手是上佳的招式。最後，除了待對手空振的時候用↓↘→↓↘→+P來重創對手之外，還可以在一擋格了對手的攻擊後立即使出，因為對手是難以反擊或擋格的。

連續技：

A：空中重P、站立重P、↓↙←+P

B：空中重P、站立輕P、站立輕K（第1 HIT）、↓↙←+P

C：空中重P、站立重P、↓↘→↓↘→+P









D：←↙↓↘→+輕K／重P（放在對手背後）、空中重P、↓↘→↓↘→+P

人物特點：

於真NEW FACE TEAM中的真·CHRIS與普通的CHRIS分別極大；普通的CHRIS以打擊系及「陰濕」系攻擊為主，但真·CHRIS就截然不同了，除了有飛道具之外，還有類似昇系的招式、指令打擊技及地上躍進系攻擊；另外，他的超必殺技中，有一招極像秘奥義 裏百八式·大蛇薙；在速度方面，與普通的CHRIS差不多；憑着必殺技及超必殺技的改變，真·CHRIS可算是脱胎换骨。

文：天草四郎 時貞

真·CHRIS

招式分析：

↓↘→+P：這是一招極大範圍的飛道具，出招時下半個畫面都是三行横列的火覆蓋着，不過出招的時候有一段硬直時間，而且出招後若對手太過埋身的話，是不會中招的，同樣，若大家的距離太過遠的話，飛道具亦是擊不中對手的。

→↓↘+P：很像百式·鬼燒的一招，不過使出時似乎是沒有無敵時間及不可格對手的攻擊，若要作為對空的話，較遠一些的距離會比較好。

↓↙←+P：地上躍進系攻擊，出招時角色會往對手方跳過去，到了空中的高處會放出一些火炎向下，攻擊判定十分大，用作封着對手的上方是絕佳的招式；而且，若對手用一些上段當身反技，同樣是無效的。

近敵時←↙↓↘→+P：可算是指令投技，使出的時候對手是GUARD不能的，不過因為出第1 HIT的時候攻擊判定不大，所以使用的時候最好是用通常技駁連續技使用。而這一招的最大優點，就是招式完結後可以追打的，超重擊及→↓↘+P是於未能出超必時一個不錯的選擇，若果有POW的話，當然是出超必啦！↓↘→↓↘→+P比較容易追到，而↓↙←↙↓↘→+P就難許多了，不過攻擊力更加強。



超必殺技：

↓↘→↓↘→+P：向前突進的超必殺技，出招時全身會化成火球向前衝，若對手在近身擋着，都會損耗許多能源。而這一招的致命弱點，就是在出招的時候並沒有無敵時間，出攻擊判定的時間慢，所以許多時都會在臨出招時被反擊。

↓↙←↙↓↘→+P：一招十分似秘奥義 裏百八式·大蛇薙的超必，出招後緊按着鍵可儲着不放；但這一招出招的時間比草薙京的快，所以可作為連續技使出。

基本戰術：

善用站立重K、→輕P及站立輕K等通常技牽制對手是使用他的先決條件，若對手跳過來的時候可以用蹲下重P對空；待有機會的時候可以用連續技駁指令投系的一招攻擊，然後再用超必，成功的話可以給對手一個大傷害；用飛道具及躍進系攻擊在遠距離牽制亦是不錯的戰法；基本上，若不心急的話，看準機會施以重擊，就不難成為一個強者。

連續技：

A：空中重P、站立重P、→↓↘+P

B：空中重P、站立重P、近敵時←↙↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P









C：(對手於版邊時）↓↘→+P、↓↙←+P、近敵時←↙↓↘→+P、↓↙←↙↓↘→+P









D：(對手於版邊時）↓↘→+P、站立重P（第1 HIT）、→輕P、近敵時←↙↓↘→+P、↓↙←↙↓↘→+P

人物特點：

基本上《97》的八神庵是跟《96》的差不多，絕大部份的招式也給保留。不單如此，《97》中更加了好一些中段特殊技，令他在埋身戰時所佔的優勢更大。

比較特別的是，那招鬼燒若不是全中，是不能將對手打來DOWN的，故此使用這招時多多少少也增加了點危險性。至於新加的招式方面，有闇拂的加強版—超必殺技八酒杯。不過玩者要注意的是，若果用八神玩ADVANCED MODE的話，他是不會承繼上個隊員儲下來的氣，另外就算他戰死了，他的氣也不會承繼給下一個隊員的。(直一獨家村！)

文：小健健

招式分析：

屑風：屑風是一招不扣體力的投技，那麼，我們又可以怎樣使用呢？唔，由於在屑風過後對手是有極短暫時間不能防禦的，故此我們可在屑風立即再出八稚女，只要出得快，對手是沒有可能避到的。若果此時不能出超必，也可以出葵花，雖然破壞力不及八稚女，但已可給對手一定的傷害了。

鬼燒：今次的鬼燒已不能百份百的將對手打來DOWN了，不過玩者也可以利用鬼燒這個新特性成為戰術的一部份。例如當對手中了鬼燒而仍然站立的時侯，乘着對手想反擊時立即再出八稚女，又或者是葵花也可以。

葵花：一招可作三次攻擊的招式，而且攻擊力也頗大。不過在使出第一下攻擊後，玩者可選「繼續出葵花」或「停止出招」，是不可駁其他必殺技的。(但可出固有技)另外若果對手已把第一下葵花擋格了，玩者就不應繼續出下去，因為在第三下葵花後是有一個頗長的硬直時間的，也是給對手作反擊的好機會啊。

超必殺技：

八稚女：八神庵一招成名超必殺技，而且這招的用法跟以前《95》《96》的差不多，都是乘着對手跳過來時使出，那麼打中對手的機會便會非常大。不過有得就當然有失啦，若果這招被對手檔格了，硬直時間會非常長。所以除非有十足把握，否則還是忍忍手好了。

八酒杯：《97》中八神庵新加的超必殺技，而此招最特別的地方可説是當時對手被擊中後，就會有短暫的時間不能移動，讓玩者可乘勝追擊。不過，這招的命中率就比八稚女的為低，也較難用得好。然而，玩者亦可嘗試當對手在中距離浮空狀態時使出，作為突擊或偷襲也蠻不錯的。(順帶一提，當中了八酒杯，對手是可不停輸入指令的加快解除硬直狀態的)

流着「瘋狂的血」之初號機



八神庵

基本戰術：

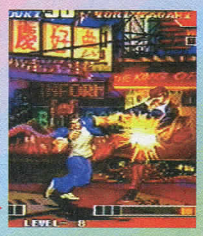
攻守兼備的狂氣者！

以八神庵這種全面的角色來說，絕對是可以進可攻、退可守。不論對甚麼角色也好，在遠距離時也可以先用闇拂牽制，當對手跳過來時就可用鬼燒對付，又或者可以立即走近對手處，玩埋身戰。而在玩埋身戰時，玩者也可以活用他那些特殊技令對手無所適從(例如當對手蹲下防禦時就可出中段攻擊轟斧陰 "死神"，若果是站立防禦的話當然是蹲下重K啦)及造成多下之攻擊。(例如當對手中了夢彈後，可立即再出三下葵花，能扣到的體力可不少哩)又有時可以玩一些突擊戰術，(玩者可不停的跳後，引對手跳過來後立即再出琴月 陰甚至是八稚女)再加上活用上文所提及使用八稚女的方法，那麼八神庵就能成為一隻強得可怕的魔鬼……

蹲下重K之注意！

大家都知道八神庵的蹲下重K是有一個十分長的攻擊範圍，不過除此以外，他使出這招後卻又有一個不短的硬直時間。所以在玩埋身戰時，除非很有把握那招一定能擊中對手，否則還是出蹲下輕K或輕P來牽制對手好了，而且當對手中了蹲下重K後就會立即倒在地上，令玩者不能再駁連續技哩。



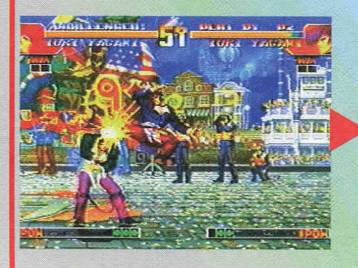


連續技：

A：空中重P、站立重P、葵花三下(或闇拂)

B：空中重P、站立重P、琴月 陰

C：自己在場邊、屑風、輕葵花二下、站立重P、屑風、站立重P、重葵花三下(對人專用)









D：空中重K、夢彈、八稚女(或葵花三下)

人物特點：

一位招式與草薙京有點相像的角色，而他們之間最明顯的分別就是矢吹的招式並不能放火。(沒有草薙家的血嘛)除此以外，矢吹在使出招式時速度也較慢，而且更沒有甚麼防禦狀態及無敵時間，故此是不可以用來格開對手的攻擊。不過，矢吹卻有一個不低的攻擊力，而且他的招式很容易令對手GUARD CRUSH，所以矢吹真吾可說是一個主攻型的角色。

文：小健健

招式分析：

荒咬 未完成 & 毒咬 未完成：這兩招可說是矢吹埋身戰的主要攻擊，而且出招的動作跟草薙京的差不多，只是沒有火罷了。雖然這兩招不能格開對手的攻擊，但勝在攻擊力夠強，尤是在那招毒咬 未完成使出時更會向對手轟出兩個重拳，若果之前再駁多個重P的話已可給對手不低的損傷了。除此以外，這兩招也可在埋身戰時發揮牽制作用。



朧車 未完成：《94》版草薙京使用的足技，在《96》中已被刪去。不過矢吹使用的朧車跟草薙使用的很不同，矢吹的朧車是以接近水平發射，而且可以攻擊埋身及遠距離在空及地的對手；反之，草薙京的朧車是斜向上發射的，而且埋身的話更可帶給對手3 HITS的傷害。唔，說到矢吹的朧車在戰術運用上的角色，它其實對一些有空中必殺技的角色(如阿金、二階堂等)有一定的截擊作用。

真吾KICK：說穿了其實這招就是獨樂屠的矢吹版。動作就跟草薙的差不多，不過若果是用重真吾KICK的話其射程足以橫跨整個畫面，再加上不低的速度，故作為一招突擊技是非常理想的。

超必殺技：

外式·駈鳳麟：其實這招超必就等於衝前版的吹飛攻擊，只得1 HIT。但其攻擊原理就有點像亂舞系的招式，都是先DASH，(而且在DASH時是有被攻擊判定的)再攻擊。所以玩者可當這招是亂舞系的超必般使用，乘對手跳過來(或跳後)時使用。

BURNING 真吾：依真吾哥哥的動作來看，這好像是一招沒有火炎的「無式」。不過因為沒有大火柱保護的關係，，而且又沒有無敵時間及防禦狀態，令使出BURNING 真吾時空隙變得較大，只要一個空中重K就可把這招截到。所以對付空中跳過來的敵人就不大適合了，還是用來轟在地面的對手吧。

甚麼招式都「未完成」的 矢吹真吾



基本戰術：

拳拳到肉招招應、迫埋牆角更難頂！

矢吹真吾的特點是攻擊力強，很容易把對手GUARD CRASH。所以當使用矢吹，一定要多主動進攻，務求增加對手被擊中的可能性。例如在近距離時，可用荒咬 未完成或毒咬 未完成再駁超必殺技來把對手牽制。(但小心對手用前緊急回避破解)另外在遠距離時，就可用真吾KICK作突擊。(這招除了可作突擊外，更可拉近相方的距離，變打埋身戰，例如對手擋格了真吾KICK後，可立即出蹲下輕K牽制，再駁荒咬 未完成或毒咬 未完成，增加GUARD CRASH的機會)另外像陳國漢一樣，用矢吹時要時常保持他在MAXIUM狀態，令他的攻擊力更加大。

善用龐大的制空力！

說起來，真吾的兩大足技：朧車 未完成及真吾KICK是頗為霸道的，不但攻擊力大，而且射程遠，也成為了制空的主要招式。不過，朧車 未完成的硬直時間就較大，故此要有把握的方可使出，例如在對手原地垂直跳式前跳過來時使用。(而用輕或重就視乎距離而定)另外真吾KICK除了在上文所說用來突擊外，更可在空中封位及作截擊，而且對閃避飛行道具有一定的作用。

連續技：

A：空中重P、站立重P、毒咬 未完成

B：空中重K、站立輕K、朧車未完成

C：空中重P、站立重P、輕駈鳳麟、朧車未完成(需埋場邊)











D：空中重P、蹲下重P、輕駈鳳麟、重鬼燒未完成

人物特點：

一個字—快！雖然他的招式與普通的八神庵一模一樣，不過在速度方面就遠勝普通的八神庵了，因為以他的招式再配合瘋狂的進攻的話，基本上可說是難有勝算；但當然有利亦有弊啦！因為使用者可能因速度太快而配合不到一些強勁的連續技，所以在使用他的時候要若練一下速度的配合了；而他的另一個最大優點，就是攻擊力極之大了。選擇模式方面，當然是ADVANCED MODE比較好，因為相信他要加POW並不難吧！

文：天草四郎 時貞

招式分析：

百八式・闇拂：貼地橫向式飛道具，除了在遠距離進行攻擊之外，牽制對手起身更是一流的招式。

百式・鬼燒：對空一流的招式，因無敵時間會有一瞬，所以一定要善加利用，特別是一些在打DOWN你後走過來狙擊的對手，不妨試用作起上攻擊吧！

貳百拾貳式・琴月 陰：它是一招前向突進攻擊的必殺技，由於這位角色的速度快，所以不論配合連續技或作突擊之用都非常好。

百貳拾七式・葵花：同樣因為速度快的關係，使用這一招式時若對手擋格了的話，便只用2 HIT作牽制；大家亦不妨在用完屑風後立刻用站立重P強制CANCEL這一招，因這一個配搭的確有效而且實用。

屑風：沒有攻擊力的一招，不過當對手中了的話，除了用蹲下重P強制CANCEL葵花外，還可以用回《K.O.F.96》中的絕技「站立重P、屑風、衝前、站立重P、屑風、衝前……」這一招，不過經本刊測試後，今作還有一招好抵死兼且冇得走的新屈技，就係「屑風、衝前、屑風、衝前、屑風……」了，雖然扣唔到對手能源，但係要走恐怕都唔易；不過記着，這一些屈招普通八神庵是不可以的。





唔駛多講、勁到爆廠



在月之夜藉着大蛇之血而發狂的

八神庵

超必殺技：

禁千貳百拾壹式・八稚女：前方突進攻擊，除了駁連續技使用外，用作對空是非常不俗的選擇。

裏百八式・八酒杯：雖然這位角色的速度是快了，不過這一招擊中對手後不能動彈的招式依然沒有太大作用。

基本戰術：

除了一般的小跳重K攻擊、間中出吓闇拂之外，大家可以在使用了屑風後立即使用禁千貳百拾壹式・八稚女，又或者貪心啲用站立重P強制CANCEL禁千貳百拾壹式・八稚女，這都是十分強勁的招式，若配合「站立重P、屑風……」數下再出這一招的話，有可能一招致命呢！而對空方面，除鬼燒外其實就是小跳重K了，因為速度快及空中重K的攻擊判定大，所以在空中截擊得手後可以立即用站立重P、葵花作為連續技封位進攻。另外，若跳到對手的上方用超重擊轟對手的話，亦是不錯的選擇，其中尤以山崎龍二的施虐拳更是頭號對手，因為他許多時會敵不過這招而中招。還有，由於他的速求快，所以空中重K後，落地時立刻使出禁千貳百拾壹式・八稚女是可以連續的。





連續技：

A：空中重K、站立重P、百貳拾七式・葵花

B：空中重K、站立重P、貳百拾貳式・琴月 陰

C：空中重K、站立重P、禁千貳百拾壹式・八稚女









D：站立重P、屑風、站立重P、屑風、站立重P、禁千貳百拾壹式・八稚女

人物特點：

同樣是其中一位人物的強化版，速度比起發狂的八神庵不相伯仲，由於她本身的招式已經是出招極快，加上了速度的增加，令到對這一個人物同時大大增強。同樣，使用她的一個帶病，就是可能因速度太快而導致難以「駕御」，使用她的時候就要多加苦練反應啊！選擇模式時，筆者提議用ADVANCED MODE比較好，因為若間中使用MOON SLASHER或BALTIC LAUNCHER的話，POW是會增加得十分快的。

文：天草四郎 時貞

招式方析：

MOON SLASHER：出招快而且可以對空對地的招式，出招時因為攻擊判定圍着全身，所以它是一招可靠的招式，配合連續技使用更是不錯的選擇。

GROUND SABER：前衝突進系攻擊，出招時會蹲下身子向對手衝過去，可以避過一些較高的飛道具而作反擊；若擊中對手的時候再→K的話，是可以加多一下攻擊。

X-CALIBER：使出這一招的時候，角色會跳上空中，然後向下方擊出一個X字的飛道具，若間中使出的話，是可以更加容易命中對手。

BALTIC LAUNCHER：出招的時候，一個圓形的飛道具會在胸前放出，有時候若對手剛巧跳過來時會在空中被擊中，這時大家可以用MOON SLASHER或跳起超重擊等向他追打；雖然在出招時下盤較弱，但因為她速度快的關係，所以虛位亦相應減少。

EYE SLASHER：於今集中新加的招式，出招時會向後方打滾，然後投出一個圓形的迴力鏢來向前方攻擊；雖然出招依然是慢，但若對手擋了後衝過來向妳攻擊的話，可能會再一次被這一招擊中。

超必殺技：

V SLASHER：空中的超必殺技，因今集的攻擊範圍大了及攻擊力大的關係，是一招可靠的招式；大家亦不妨跳起攻擊對手一下後立即使出，會有意想不到的效果。

REVOLVE SPARK：新加的第一招超必殺技，使出後人物會向前突進，特點是攻擊力大，所以在密着狀態下或配合連續技使出都是不錯的。

唔駛多講、銳不可擋

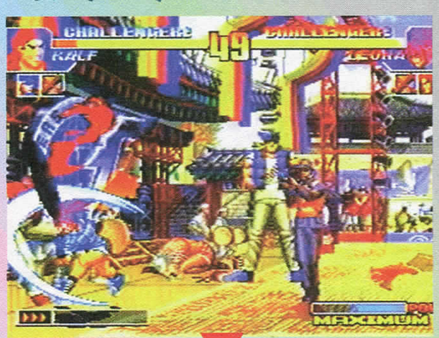


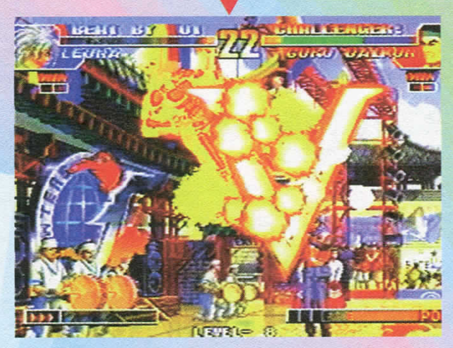
在闇之中藉着大蛇之血而醒覺的

LEONA

GRAVITY STORM：使出後角色會向上踢腳，所以若用作對空的話是不錯的招式，但配合連續技使出的話，很可能會擊不中對手的，使用時記得要注意一下啊。

基本戰術：





使用她的時候要多用空中重P、蹲下重P、MOON SLASHER來進攻；在遠距離的時候可用輕P使出BALTIC LAUNCHER或MOON SLASHER來儲POW，若對手跳過來中了BALTIC LAUNCHER的話，可以立即用超重擊、V SLASHER或REVOLVE SPARK來追打；若對手的位置在版邊或較近版邊的話，用GROUND SABER一擊得手後，可以立即使出REVOLVE STORM來追打。在與對手近身糾纏的時候，可以用極簡單的通常技來應付，就是蹲下輕K，這一招可以牽制着手，迫至他難以在地上進攻而跳過來，這時候當然是用MOON SLASHER對付。

連續技：

A：空中重P、蹲下重P、MOON SLASHER

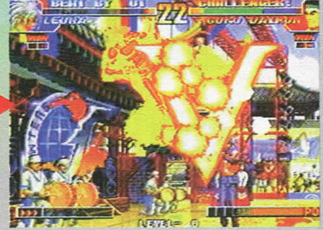
B：空中重K、V SLASHER

C：空中重K、蹲下重P、REVOLVE SPARK









D：BALTIC LAUNCHER、V SLASHER

SAGA FRONTIER

OFFICIAL PRODUCT

RPG	
製造商：SQUARE	發售日：發售中
售價：468港圓	記憶：2 BLOCKS
MEM	PlayStation

TEXT：FUKUDA、魔城城主AMAKUSA

 ILLUSTRATION：小林智美

可 取 得 同 伴 一 覽 表



艾美莉亞 [エミリア]

種族：人類
方法：引發了秘術事件後到柏卡蘭 [バカラ] 的停車場



紐特 [リュート]

種族：人類
方法：到史克勒布 [スクラップ] 的酒吧

曉斯 [ヒューズ]

種族：人類
方法：引發了秘術事件後到 IRPO 接受委托



飛鴻 [フェイオン]

種族：人類
方法：引發了印術事件後到德渣 [タンザー]，但當主角為藍 [ブルー] 時則不會加入



安妮 [アニー]

種族：人類
方法：引發了秘術事件後到九龍 [クーロン] 的餐廳，當主角為烈人 [レッド] 或艾美莉亞時她就必定會加入



元[ゲン]

種族：人類
方法：先引發了秘術事件，聽取九龍裏骸骨的情報後到史克勒布的酒吧便可，當主角為冠或 T260G 則必定會加入



美玲 [メイレン]

種族：人類
方法：到史克勒布的酒吧，若主角為烈人或艾茜露絲則不會加入



艦長

種族：人類
方法：主角為紐特時若到尼路臣 [ネルソン] 去，就會自動登上維多利亞號找她加入



魯治 [ルージュ]

種族：人類
方法：到路米拿斯 [ルミナス] 便可，若主角為藍、冠或 T260G 時不會加入



麗莎 [ライザ]

種族：人類
方法：當路法斯成為同伴時，便可在九龍的餐廳找她加入

娃娃 [ドール]

種族：人類
方法：主角為烈人時，當傑古挪斯號 [キグナス] 到達神龍國 [シンロウ] 的領域船發射場她就會自動加入



路法斯 [ルーファス]

種族：人類
方法：主角為藍或紐特時，先引發印術事件，然後到武王的古墳他便會加入，若是烈人則可在九龍的餐廳找他加入



艾茜露絲 [アセルス]

種族：半妖
方法：主角為艾美莉亞時在 TRINITY 基地 [トリニティ] 可找到她加入，若主角是烈人時她則是短時間同伴



蘇魔 [ゾズマ]

種族：妖魔
方法：主角為艾美莉亞時在 TRINITY 基地可找到他加入，若主角是艾茜露絲則是必然同伴



白薔薇

種族：妖魔
方法：主角為艾美莉亞時在 TRINITY 基地可找到她加入，若主角是艾茜露絲和烈人則是短時間同伴

奴撒肯 [WWWWWW]

種族：妖魔
方法：主角為冠、藍或紐特時可在九龍裏通的醫務所找他



美撒非 [メサルティム]

種族：妖魔
方法：隊中有妖魔時到澳美 [オウミ] 的領主之館



西倫斯 [サイレンス]

種族：妖魔
方法：先進入闇之領域安布魯 [オーンブル]，和西倫斯的影子交談後只要通過試練便可在入口右側的石柱找他加入



伊魯圖 [イルドゥン]

種族：妖魔
方法：主角為艾茜露絲時到針之城

零姬

種族：妖魔
方法：主角必需為艾茜露絲，當白薔薇還在隊中時先到零姬的房間找她，在完成某事件後到多凡找神社那名巫女

T260

種族：機械
方法：主角為藍、紐特或冠時到史克勒布的酒吧



李安納度 [レオナルド]

種族：機械
方法：主角為T260G時到曼克頓的購物大樓 [ショッピングモール] 的快餐店

BJ&K

種族：機械
方法：主角為烈人時到傑古挪斯號的醫務室



中島零式 [ナカジマ零式]

種族：機械
方法：主角為 T260G 時，在濟王的古墳取得老鼠後可在中島製作所找它加入



羅拔圖 [ラビット]

種族：機械
方法：主角為烈人時到京的庭園便可

特殊工作車

種族：機械
方法：除主角為艾美莉亞或艾茜露絲外，當 T260 加入時在中島製作所便可



pzkwV

種族：機械
方法：主角為 T260G 時，當李安納度成為同伴後可在九龍的裏通找它加入



冠 [クーン]

種族：怪獸
方法：除主角為艾茜露絲或烈人外到史克勒布的酒吧



濟王 [済王]

種族：怪獸
方法：到濟王的古墳



山特 [サンダー]

種族：怪獸
方法：到約克蘭 [ヨークランド]



歌頓 [コットン]

種族：怪獸
方法：到生命科學研究所

時之君

種族：妖魔
方法：取得三種或以上的法術資質時到時間妖魔之領域，若主角為藍、T260G 或冠則不可

史奈姆 [スライム]

種族：怪獸
方法：先引發印術事件，然後到德渣去取得活力之古文，在離開德渣前它便會自動加入

紅蘿蔔 [赤カブ]

種族：怪獸
方法：當主角為艾茜露絲時，只要在臨離開闇之領域前和它談話，就可在回到路米拿斯時令它入隊

麒麟

種族：怪獸
方法：取得三種或以上的法術資質時經多凡 [ドゥヴァン] 到麒麟之空間，若主角為藍則不可

朱雀

種族：怪獸
方法：引發秘術事件後到IRPO去接受委托，在莫斯比尼布山 [ムスペルコプル] 只要達成指定條件打倒霜之巨人便可

SAGA FRONTIER 秘密部屋

武器魔　及グリランドリー的取得方法

在遊戲中有兩名敵人—魔銃及グリランドリー，其實是可以取得它作為武器的，條件是當一遇上了它們後，待它們使出一招「無差別憑依」，若這一招擊中的那一位角色身上是有空位可以裝備武器的話，這就可以成功取得它為武器了。其中攻擊為42的魔銃，它的特別之處就是彈數看似為4發，但實際上是無限發的；而攻擊力同樣為42的グリランドリー，特別之處是可以使出招式FINAL STRIKE[ファイナルストライク]，但在使用後劍就會爆破，還有一點是若劍上了那一位角色身上，是不可以拆掉它的。





體術 DSC 的使用方法

體術中有一招名為DSC的招式，但為甚麼學極也學不到呢？原因十分簡單，因為這一招並不是學回來的。

只要其中一位角色學會了スライディング、スープレックス、バベルクランプル及ジャイアントスイブグ四招體術，裝備了這四招在身上，在戰鬥的時候就會多了一招損耗18點WP的招式DSC了；留意在使用這個連續技時若有其中一招失效的話，跟着的招式是不會出現的。





時之君及麒麟的加入條件

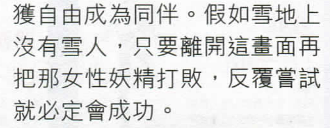


要使時術的強者時之君及空術的強者麒麟加入，首先要令隊中其中一人（最好是主角）同時擁有陰術或陽術、魔術或妖術、秘術或印術、心術或邪術任何三種的資質，然後到莫斯比尼布[ムスペルコブル]找指輪之君—范祖伊露[ヴァジュイール]，問他關於時術的事，這樣若手上沒有砂之器的話，他就會將你送到法斯拿杜的根子之町，在那裏的其中一間商店用1點LP最大值來換取砂之器，然後再找指輪之君，他就會送你到時間妖魔領域，走上大砂漏處倒下砂之器，就可以進內找到時之君並且令他加入；若到多凡[ドゥヴァン]的神社找零姬，問她關於空術的事的話，她就會將你送到麒麟之空間，在內通過迷宮並再次找到了麒麟後，就可以令牠加入；不過兩人都有一個共通點，就是一但不令他加入後，他們就永遠不會加入，只可以在他們處學會時術或空術。補充一點，在主角是藍[ブルー]的場合玩者是無法令時之君或麒麟入隊的。

隱藏同伴零姬加入法

要取得全遊戲中唯一懂得幻術的隱藏同伴零姬，首要條件是主角必需為艾茜露絲[アセルス]。在遊戲初期當艾茜露絲取得白薔薇成為同伴而還未離開妖魔領域法斯拿杜[ファシナトゥール]時，先到零姬的房間拜訪她，然後讓劇情發展到白薔薇離隊，這時便到多凡的神社找左邊的巫女談話，得知其真正身份零姬就會加入成為同伴。

隱藏同伴朱雀加入法



要取得隱藏同伴朱雀，首先要到多凡引發秘術的事件，接着便到IRPO接受曉斯的委托登上莫斯比尼布山[ムスペルコブル]去取得盛放的花，然後將山上妖精模樣的女性敵人擊倒，跟着到達山中間部份的廣闊的雪地，玩者會發現有3隻野豬跑來跑去，當雪地的南面出現一個雪人便算成功，只要將這個霜之巨人擊倒就能夠令洞窟內原本被冰封着的朱雀重獲自由成為同伴。假如雪地上沒有雪人，只要離開這畫面再把那女性妖精打敗，反覆嘗試就必定會成功。







隱藏同伴 pzkwV 加入法

首要條件是主角必需為T260G。在李安納度[レオナルド]加入隊伍成為同伴後，只要和他一起到九龍領域裏通內的秘密商店，玩者便可選擇是否讓pzkwV成為同伴。





強力武器流星刀取得條件

在廢置領域華卡茲[ワカツ]裏，分別藏有劍神之房間與劍聖之房間，眾所周知在劍聖之房間所取得的是重要寶物劍之卡，而劍神之房間內的則是流星刀。不過，要取得流星刀同伴之一的劍豪．元之能力必需要得到劍神的肯定，至於其條件則是（1）元的HP超過600；（2）元的WP超過70；（3）元的劍技為MASTER級及所學劍技超過10招，只要達到以上要求就可取得武器流星刀，其所持專用劍技是全體攻擊用的ミリオンダラー。

艾美莉亞隱藏結局之謎

艾美莉亞的結局合共有2個，分別是和各同伴拍攝記念照片的ENDING與及和倫[レン]結婚的ENDING，分支點是在柏卡蘭地下洞窟追捕JOKER時有否和巨獸戰鬥，若打敗巨獸取得パープルアイ在打敗最後頭目時就會出現第一個ENDING，否則的話就是第二個ENDING。

艾茜露絲隱藏結局之謎

艾茜露絲的結局合共有3個，分別是（1）到墳墓參拜的ENDING；（2）講故事的ENDING與及（3）變成妖魔的ENDING，至於分支點則是艾茜露絲在戰鬥中妖魔化的總次數和在最後迷宮裏有沒有救走積娜[ジーナ]。如果妖魔化的次數較少而有救走積娜便會出現第一個ENDING，相反若妖魔化的次數較多而沒有救走積娜則是第三個ENDING。

特殊劍技的學習技巧

有部份劍技是需要玩者在特定狀態或裝備指定武器才可學到，例如雲身拂車劍是需要不斷使用拂車劍才能學到，而稻妻突這類兩手使用技則需要諸手突來學習。在這遊戲中還有不少像以上兩個例子的技學習方法，不知道各位又能否發現更多特殊技的便利學習法呢？



取得秘術與印術資質的技巧

有很多人說無論怎樣也學不到術的資質，或者無法如攻略所說的取得古文和卡片，其實要確實獲得秘術和印術的資質是需要注意以下條件的。首先希望獲得秘術或印術資質的同伴，在取得第一個古文或第一張卡片時就要在隊伍中，這樣的話在取得最後一個古文或卡片時經歷過取得全部古文或卡片的所有同伴，均會得到該法術的資質。另外，當引發起秘術事件並取得第一張卡片後，隊伍在尚未取得其餘三張卡片之前是不能引發印術事件，相反亦然。

爆機後的OMAKE

上期筆者曾介紹過只要能以全部7名主角完成遊戲，就能進入由開發人員擔當演出的贈品模式「開發2部」，裏面收錄了不少特別功能如自由選擇頭目戰鬥、音效測試和戰鬥畫面鑑賞等等。至於確實進入這個模式的方法，就是玩者需要利用同一個SYSTEM FILE來分別以7名主角完成遊戲，要注意的是假設A先以烈人來玩的，可是在他尚未爆機前，B選用同一個SYSTEM FILE來重新進行藍的篇章，這樣儘管B將爆機資料儲存回那個SYSTEM FILE這個爆機是不會計算在內的，因此由數個人來分別進行遊戲是無法進入這個贈品模式的，玩者只能老實地逐次逐次玩。



■開發2部的入口，很像挪古傑斯號的哩



■告訴玩者總開始次數、總完成次數與純完成次數的地方



■可自由選擇最後頭目戰，藍總沒有機會和魅惑之君對戰吧



■相信在平時譚、麗莎和地獄天使等角色是不可能走在一起的

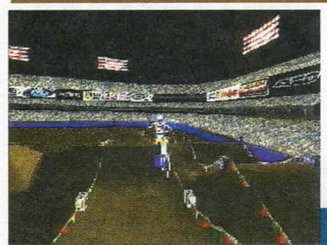


■觀看各個不同戰鬥背景



■SOUND TEST

無責任新GAME評壇



無責任編輯：ARES

VMX RACING

不論是操作、設定及系統均可説是同類型遊戲中較為出色的一個，奈何在部份設定上卻出現了一令人難以理解的問題，那便是堂堂越野電單車竟會在接觸賽道外的草地時炒車……至於比賽中可做出一些花式搏得喝采聲倒十分有新意，可說是遊戲吸引處之一。

PlayStation／ RAC／ PIE

評分：

人物／機械：2.5分　投入度：2.5分
畫面：2.5分　原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分　難易度：2分
故事：——　移植度：——
操作性：3分　平均分：2.5分



無責任編輯：ABO

PASTEL MUSES 神奇音樂珠

驟眼看上去似乎是很低年向的作品，遊戲中的角色也不見得很可愛，不過論以一款GAME來説，遊樂性是最重要的，大家認為對嗎？此作就是一款操作簡易老幼咸宜的遊戲，話充滿遊樂性也毫不為過。玩法頗有新意，畫面看上去令人覺得很舒服。（玩前請先熟習拋物線的特性）

PlayStation／ PUZ／ SOFT OFFICE／ 338港元

評分：

人物／機械：2分　投入度：4分
畫面：3分　原創性：4分
音樂／音效：3分　難易度：3分
故事：1分　移植度：——
操作性：4.5分　平均分：3.0625分



無責任編輯：ABO

同級生2

以一隻遊戲來説，PlayStation版的《同級生2》算不過不失，但一與SATURN的《同級生2》來作對比，兩者的優劣立見…。缺少養眼畫面不重要，遊戲的配音相比之下實在少了很多，載入稍為需時，畫質算是合格。新加入的人物只以靜乃較有吸引力，玩過其他版本的話，此作就可以…。

PlayStation／ AVG／ BANPRESTO／ 468港圜／ 行貨

評分：

人物／機械：3分　投入度：2分
畫面：3分　原創性：2分
音樂／音效：2.5分　難易度：2.5分
故事：4分　移植度：——
操作性：3分　平均分：2.75分



無責任編輯：ABO

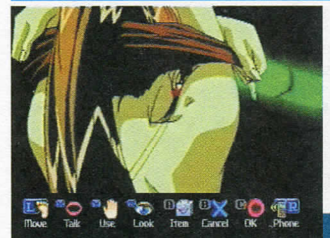
無限生機2

如果不計較遊戲中射擊部分的質素，《無限生機 2》算是一款很不錯的遊戲，富有教育意義不在話下，以人體來做舞台相信對一般玩家會頗有吸引力。由於要順利過關最起碼的人體知識是必須的，真是寓學習於娛樂中，若有英文版就能令更多人得益了。

PlayStation／ STG／ MEDIAQUEST／ 5800日圓

評分：

人物／機械：2.5分　投入度：3分
畫面：2分　原創性：3分
音樂／音效：2分　難易度：3.5分
故事：4分　移植度：——
操作性：4分　平均分：3分



無責任編輯：ABO

VIRUS

《VIRUS》是最近SATURN遊戲中的大作，開場動畫實在是太有型了，從中可以感受到內　濃厚的科幻味。遊戲的設定極其仔細，幾乎每個名字和理論都有詳細的註釋，人類的未來會不會發生有如《VIRUS》的情節呢？如此恐怖的事還是不要想像比較好。

SATURN／ AVG／ HUDSON／ 6800日圓

評分：

人物／機械：5分　投入度：4分
畫面：4.5分　原創性：4分
音樂／音效：4分　難易度：3分
故事：4分　移植度：——
操作性：4分　平均分：4.0625分



無責任編輯：ABO

初戀情人節

遊戲的系統，玩法和人物統統無問題，最大致命傷部是極長且繁的載入時間，不客氣説一句可謂人類忍耐力極限大挑戰。一段簡單的Q版人物動畫片段都要耐心等待，玩一年足足起碼花整晚時間（估計會有一半時間等LOADING）。以正常途徑集齊相片簡直是超艱辛的任務。

PlayStation／ SLG／ FAMILY SOFT／ 5800日圓

評分：

人物／機械：3分　投入度：1分
畫面：3分　原創性：2分
音樂／音效：2.5分　難易度：3.5分
故事：3分　移植度：——
操作性：3分　平均分：2.625分



無責任編輯：MS

THE KING OF FIGHTER 97

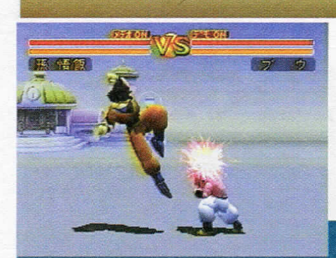
除了《KOF 94》之外，《95》、《96》筆者都有玩過，不過並不是玩得很叻，不過因工作關係而苦練《97》，唔~~~今集與上兩集有明顯的分別，有兩個MODE選擇，而筆者選ADVANCED MODE來玩，感覺上有《96》的味道，但又不是《96》的系統，總之就好玩啦！

AD／ FIG／ SNK

評分：

機械／人物：3.5分　投入度：3分
畫面：3分　原創性：3.5分
音樂／音效：3分　難易度：3.5分
故事：——　移植度：——
操作性：3.5分　平均分：3.71分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：MS

DRAGON BALL FINAL BOUT

原本以為3D的龍珠格鬥較為好玩，怎料到極之令人失望，主要原因是整個遊戲的進行速度太慢，加上又「窒窒下」，真的有點……不過這遊戲可用回上次《龍珠UB》的SAVE來玩，都可說是一個安慰，若果你有上集的SAVE或是龍珠迷的話，就不妨買回來一玩的。

PlayStation／FIG／BANDAI／398港幣

評分：

機械/人物：3分　投入度：2分
畫面：2.5分　原創性：2.5分
音樂/音效：2.5分　難易度：2分
故事：──　移植度：──
操作性：2分　平均分：2.36分



無責任編輯：HAJIME少尉

MORTAL KOMBAT TRILOGY

一直以來都很少接觸海外版格鬥遊戲，儘管這隻遊戲在彼岸如何有名，又拍電影，始終不能吸引到在下去玩。以真人作為角色雖是獨特，但招式和判定怪怪的，指令輸入又怪又難，動作遲鈍，純粹賣弄血腥場面之作。相信很難吸引一般玩慣日式格鬥遊戲的玩家去玩。

SS / FIG / MIDWAY

評分：

人物/機械：3分　投入度：1分
畫面：2分　原創性：3分
音樂/音效：2分　難易度：3分
故事：1分　移植度：/
操作性：1分　平均分：2分



無責任編輯：赤目黑龍

X2

射擊遊戲一直以來也是黑龍的鐘愛之一，不過遇上了這遊戲可以說是黑龍的「幸運」，因為這遊戲的難易設定實在是非常的無理，遊戲中敵人的數目實在多得太過份了，而且遊戲最後也加入了一些讓玩者成為「不死」的CODE，很明顯，製造商也知道了這遊戲的致命傷所在。

PlayStation／TEAM 17／OCEAN／STG／5800日圓

評分：

人人物/機械：2.5分　投入度：3.5分
畫面：3分　原創性：2.5分
音樂/音效：3分　難易度：2分
故事：──　移植度：4.5分
操作性：3分　平均分：3分

無責任編輯：赤目黑龍

LETHAL ENFORCERS I & II

好！又是兩隻經典的遊戲，《LETHAL ENFORCERS I & II》中，遊戲的難度明顯是提高了，所以沒有街機般易打，而且在遊戲之中亦加入了不少在街時沒有的「途人」，使可玩性提高了，最難搞的可算是遊戲的「高速」了，因為敵人太多了，而且開鎗的速度實在太高了，手慢一點也會中招。

PlayStation／KONAMI／STG



評分：

人物/機械：2.5分　投入度：3分
畫面：2分　原創性：3分
音樂/音效：2分　難易度：3.5分
故事：4分　移植度：──
操作性：4分　平均分：3分



無責任編輯：TAZ

大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞～

遊戲長度受ROM帶容量所限而過短，視點切換有問題，經常出現拉畫面同當機的情況，難易度不夠高。3首質素極高的主題歌曲令人嘆為觀止。整體表現良好，遊戲性強，比「孖寶64」更富吸引力，是值得其他廠商借鏡的好作品。出面街只賣500多元，抵買！

N64／KONAMI／ARPG／7900日圓／CONTROLLER PACK必要

評分：

人物/機械：4分　投入度：4分
畫面：4分　原創性：4.5分
音樂/音效：5分　難易度：3.5分
故事：3.5分　移植度：/
操作性：3.5分　平均分：4分

無責任編輯：阿三

CHEESY

新登場遊戲《CHEESY》是一正統的橫向動作GAME，遊戲進行方式與SEGA SATURN初期推出的《CLOCKWORK KNIGHT時鐘戰士》非常相似，但同時加入了3D模式，令遊戲性更為提高。但到底主角是一隻老鼠麼？看來像兔仔多一點，不過既然作者都如此說，就「不要問、只要信」好了。

PlayStation／ACT／JALECO

評分：

人物/機械：2.5分　投入度：1.5分
畫面：2.6分　原創性：1.5分
音樂/音效：2.5分　難易度：2分
故事：2.5分　移植度：──
操作性：2分　平均分：2.1分



無責任編輯：阿三

STARBORDERS

太普通的射擊GAME麼？不是；沒有遊戲特式麼？不是；畫面又差又爛麼？不是；音效差勁令人反感麼？不是……可惜在製作上似乎未能好好配合，空有好材料卻遇著個糟糕廚子，實在令人可惜。

PlayStation／STG／ACCLAIM

評分：

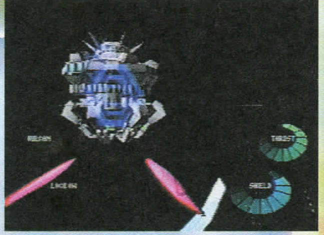
人物/機械：2.5分　投入度：2.2分
畫面：2.5分　原創性：2.5分
音樂/音效：2.5分　難易度：2.2分
故事：2.8分　移植度：──
操作性：2.2分　平均分：2.4分

無責任新GAME評壇

STARBORDERS

無責任編輯：ABO

飛去邊好呀？



從GAME書中見到此遊戲的畫面，覺得空洞無比，一片漆黑，加上射擊遊戲並非筆者至愛，根本沒有玩的衝動。但玩落也不算太差，起碼都見到設計者們肯花心思去製作一款新型射擊遊戲。玩者可以隨意選擇進行的路線，不時要利用加速鍵去跟時間競賽，打倒首腦必先依從某一程序打擊他的弱點。遊戲的難度隨玩者的技巧而改變可說是親切的系統。缺點方面也不少，自機的被攻擊判定頗為模糊，飛彈的立體感和實感不足，刺激度稍弱，每一版也有悶場。操作雖簡單，火神炮那種限制連射的作法太頂癮了，導向砲的發射也嫌不夠壯觀，看來還要在營造畫面氣氛方面下點功夫。

機種：PlayStation
製造商：ACCLAIM
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓
記憶：1BLOCK

評分：

人物/機械	2分	投入度	1.5分
畫面	2分	原創性	3分
音樂/音效	2分	難易度	2.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	3分	平均分	2.375分

ROBO PIT 2

無責任編輯：小健健

大變身！二頭身變四頭身！



在《ROBO PIT》面世一年多後，《ROBO PIT 2》亦告推出了。唔，也許廠方是希望帶給玩者一個新的感覺吧，所以這遊戲的基本系統是承繼著上一集外，（如可讓玩者自行裝嵌機械人、還有把對手打倒後，就可奪取其武器）也加入了好一些新元素，如遊戲流程有較重的故事味，而且途中會發生的EVENT也不少。而最明顯的分別，莫過於將上集的二頭身機械人拉到變四頭身了。說到遊戲性方面，因為武器種類的增加及必殺技的變化，令到戰術更加多樣化。再加上有通訊對戰的2 PLAY對戰功能，遊戲性絕對是比上集為高的。再加上今集把遊戲分成6個SECTION，故玩起上來也不覺得太沉悶。（應該是說沒有上集那麼沉悶）總括來說，《ROBO PIT 2》是比《ROBO PIT》更好玩的，但若果能改善機械人動作的流暢度及操作性會更好。

機種：PLAYSTATION
製造商：ALTRON
遊戲性質：FIG.
容量：CD-ROM
售價：398港元
記憶：1 BLOCK

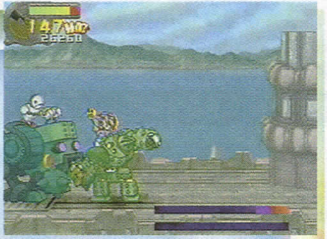
評分：

人物/機體	3.7分	投入度	3.0分
畫面	3.0分	原創性	2.8分
音樂/音效	2.7分	難易度	3.3分
故事	2.6分	移植度	———
操作性	2.8分	平均分	2.98分

PANZER BANDIT

無責任編輯：MS

有無限HIT的COMBO？！



要一隻可以四人一起玩的動作遊戲，可謂少之又少，但今次BANPRESTO的《PANZER BANDIT》就可滿足這個願望。而且其遊戲是格鬥與動作合為一體，使到遊戲的可玩性更加高，也不再局限於普通的拳腳技，再加上人物設計夠可愛，很適合年紀較少的人玩。更值得一提的是其拳腳技與必殺技組合而成的連續技，可說是此遊戲的最大的賣點，因為其連續技可達無限HIT之多，隨着玩者不同的配搭，其HIT數的多少與招式的變化都有不同，當然都要看玩者的技術啦！而筆者就做到高達56 HIT的連續技（用主角），不知玩者最高達到幾多HIT呢？

機種：PlayStation
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分：

機械/人物	3.5分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	——
音樂/音效	3分	難易度	2.5分
故事	3分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.07分

DRAGON BALL FINAL BOUT

無責任編輯：KOTARO

金玉其外、敗絮其中



不經不覺，《DRAGON BALL》其系列在業務用街機和家庭用遊戲機已推出過無數隻格鬥版本，到現在才首次使用立體多邊形的技術表現，造出理想的效果。然而，由過往的《～超武鬥傳》至現在的《～FINAL BOUT》，其遊戲系統並沒有很顯著的改變，亦沒有將《DRAGON BALL》那種獨特的戰鬥方式和場景效果重整概念，只懂得不斷改進遊戲的畫面，加入故事中的新人物作為元素。在於個人而言，《DRAGON BALL》所發揮的題材比起其他遊戲還可以多，唯獨是格鬥的遊戲類別才遭人垢病，是不是遊戲題材不合？這點並未有人能肯定，但廠商應該明白到只顧及效果技術，沈溺於舊有模式，不加進新的概念，遊戲是不會進步的。

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：$398
記憶：1-BLOCK

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	2.5分
畫面	3分	原創性	2.5分
音樂/音效	3分	難易度	2.5分
故事	——	移植度	——
操作性	2分	平均分	2.71分

無責任新GAME評壇

ROBO PIT 2

無責任編輯：HAJIME少尉



平八ROBOT出動！

早期組合機械人遊戲的續編，基本玩法和系統的確改變了，但由從前的Q版機械人變成了「半寫實」形多少有點不論不類：說它「有型」但卻多了一雙圓圓大眼；說它「可愛」卻又正正經經似的……

此外遊戲本身的操作有些「窒」，機械人的動作始終不夠流暢，感覺上和前作是兩碼子的事，老實說並不好太多，但勝在敵方角色變化多了，不會「打來打去都差唔多」。而自己可供組合的配件雖增加了，但個人來說還是希望多一些……(←貪心)不過在下還是「意外地」組合出一個貌似三島平八的機械人出來呢！

總括來說應可做得更好的，現在算合格吧！

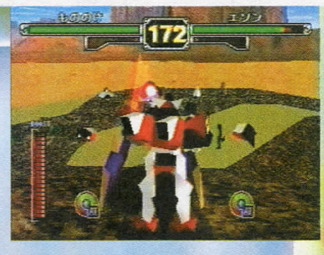
機種：PlayStation
製造商：ALTRON
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
售價：398港元
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	3分
音樂/音效	3分	難易度	3分
故事	3分	移植度	/
操作性	2.5分	平均分	2.94分

ROBO PIT 2

無責任編輯：赤目黑龍



細嘅可以「蝦」·大佬咪亂嚟！

有很多人也說任何TITLE的第二集一定會比第一集失色的，這句話似乎是有點兒不對了，因為這次新推出的《ROBO PIT 2》雖然不是極之出色的作品，不過，這遊戲本身其實是非常的精采，首先是機體的設計，雖然這次製造商方面放棄了上集的「Q版」設計，改用一種較為「現實」的構思，不過，出來的效果也是不俗的，再加上可以裝在身上的部件多了不少，使玩者更有發揮的機會，至於場地方面，這次便真的失色了少許，這是由於場地比較普通，失去了少許的吸引力。最後便是在故事模式之中，玩者如果只是在一個地方作戰的話，便很難通過，最好便是先在多個AREA中消滅多些「閒人」，然後取足部件才打BOSS，這樣便能更順利的完成遊戲了。

機種：PlayStation
製造商：ALTRON
遊戲性質：FIG
售價：港幣398元
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	3.5分
畫面	3分	原創性	3分
音樂/音效	2.5分	難易度	4分
故事	2分	移植度	——
操作性	3分	平均分	3.06分

DRAGON BALL FINAL BOUT

無責任編輯：TAZ



哩個係孫悟空嘅世界！

先用一個客觀的角度評價一下它的優點，讀碟比上作快了、畫面漂亮、勝利動作充分表現角色個性、遊戲的靈魂部份養仔MODE仍然健在，更可用回上集辛苦經營的養仔SAVE，真的十分體貼。由於對象是小學生一群，所以對技術的需求十分之低，真是人人都可以贏。角色的動作也很生硬遲鈍，極之不像話。而且出現5個悟空、3個杜拉格斯，招式換湯不換藥，有角色不斷重複之疑。其實BANDAI近年來已經不斷翻炒如GUNDAM等「名作」，幾乎達至一個令人生厭的程度，希望BANDAI應該改改只着眼於手上的動畫版權、粗製濫造、不求上進的作風。

行貨
機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：FIG
記憶需求：1 BLOCK
價格：398元

評分：

人物/機械	4分	投入度	3.5分
畫面	4分	原創性	2.5分
音樂/音效	2.5分	難易度	2.5分
故事	/	移植度	/
操作性	1.5分	平均分	2.8分

黑之斷章 The Literary Fragment

無責任編輯：福田



電腦劇情AVG強化版

在家庭機上曾推出過的電腦美少女AVG移植版都算有好幾隻，較出名而有一定質素的例如有PlayStation的《同級生2》、SS的《同級生2》、《下級生》和《野野村》等，以上所提的在電腦版皆為名作，話雖如此實質上經已推出的美少女AVG相比起電腦的只是九牛一毛。沒法子嘛，超過90%的美少女AVG過激得很，舉個例你認為《愛姊妹》怎能登大雅之堂？說回《黑之斷章》，SS版基本上所用插畫均是重新繪畫的（為避免過界&提高畫質），可是它的遊戲性實在不高，單線故事＋單一結局＋沒有死胡同，只要有耐性就一定爆機，若要我花三百多元來看故事則實在太貴了，倒不如租LD看還好。

機種：SEGA SATURN
製造商：OZ CLUB
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
價格：6300日圓

評分：

人物/機械	3.0分	投入度	2.5分
畫面	3.0分	原創性	2.5分
音樂/音效	2.5分	難易度	1.5分
故事	3.0分	移植度	——
操作性	3.0分	平均分	2.63分



會場變大、大、大！

由大部分遊戲件生產組成的CESA所主辦的遊戲展——「東京遊戲展'97年秋」9月5日便會在千葉的幕張展覽館展開。這次的展覽單就會場方面已更改過多次，最初在年初的春季遊戲展中主辦機構本來公布這次展覽會在較近東京的臨海友明市舉行，後來為了擴大規模，就把會場改在遍遠一點的幕張，而所佔的展館數量，亦一改再改而變成而在的6個展館，總面積是年初春季展的1.6倍。

大友克洋設計的主圖象—CG獵兔犬

上屆遊戲展以懷舊的風格作主圖像，今次大會就請來了《阿基拉》的作者、動漫畫大師大友克洋來為大會設計主圖像。這架「CG（電腦遊戲）獵兔犬」是架裝有極具真實感的音響設備、多重畫面，能讓玩家在時間的夾縫間忘卻時間的享受遊戲。大會方面會用這架「CG獵兔犬」來製作海報、文件夾、T恤和電話卡等一系列紀念品在會場中限量發售。

讓我們來聽聽大友克洋的話——

一切皆從想象力開始。

今時今日，電腦遊戲已成為讓人類無盡想象力起飛的不可或缺的工具。

我想，未來的小孩子也會是通過電腦遊戲來令情感高漲、鍛煉思考、令身體成長起來。

這「CG獵兔犬」就是這樣的從不遠的未來飛到我這裏來。

大友克洋

以非機迷為目標

由CESA主辦的日本遊戲界盛事——東京遊戲展'97秋再過1個星期便舉行，《遊戲誌》從日本CESA方面取得最新的情報，這一期率先在這亘作前瞻，下期就集中為大家介紹會場中各項大小盛事吧！

東京遊戲展'97秋 最前線

遊戲展前的活動

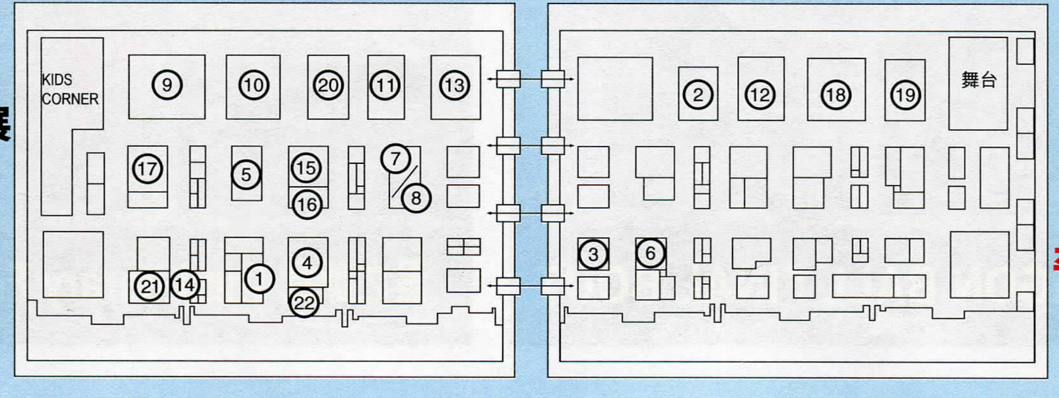
除了發表最新遊戲之外，大會還搞了兩個跟遊戲玩家同樂的活動，一個是以「獻給遊戲的歌」為題的作曲比賽，另一個就是讓遊戲玩家向大眾展示他們的遊戲珍藏品的「寶物鑑定團」。這些招募活動都經已在8月8日截止，在遊戲展前作公開招募的活動都會在遊戲展當日大搞舞台活動的。

INTERNET即場報道

假如大家想第一時間知道有關遊戲展的最新實況的話，大家還可透過INTERNET來參與，大會今次與一份有名的網上遊戲新聞合作，每小時作展覽的現場報道，此外還有讀者欄讓讀者發表意見。這個網頁的地址是「http://www.busters.or.jp/ip/tgs/」。

TOKYOGAMESHOW'97AUTUMN

東京遊戲展'97秋



平面圖

為家庭和女性觀眾着想的優惠

參與電腦遊戲的一向都是以男性居多，過去遊戲展的入場人數也是以男性為主，大會方面為了向一般家庭用戶和女性推廣電腦遊戲，特別在今次的遊戲展中安排了多項針對他們的優惠。

對於一家大小的參觀者，大會安排了一個「家庭優先入場閘口」，讓他們能不用排隊入場，這無疑令過往因為看見那條長長的人龍而卻步的一般家庭玩家減少障礙。此外，大會在會場中闢出一個「KIDS CORNER」，只有從家庭閘口入場的小朋友方可進入，裏面有遊戲試玩，又有紀念送，還可以在那裏和遊戲人物拍照，家長也可以在裏面稍作休息，不用年紀小的小孩跟瘋狂的遊戲迷混在一起，算是個頗為體貼的安排。

對於聯群結隊入場女性參觀者，大會方面也有特別的優惠。大會會從這類參觀者中，抽選250對送她們酒店晚餐券和《第五元素》的電影贈券。不知這樣的優惠是否真能吸引女性參觀者呢？

試版碟邊度有得派？

今次專程從香港到日本去看展覽的香港遊戲人很多，他們的主要目標之一當然就是各攤位派發的體驗版遊戲。據現時所知將派發體驗版的包括ALTRON派發《ROBO．PIT 2》體驗版、NAMCO派發《TALES OF DESTINY》TGS版，此外市川SOFT會派發新作體驗版，SONY MUSIC ENTERTAINMENT也會送出有關最新遊戲的CD-ROM。

另外，一些過去也有派體驗版的攤位如年年都有體驗版派的BANDAI相信也會成為香港參觀者的注目焦點。

展前路邊社消息

雖然直到8月18日有關方面所公布的會場活動都沒有任何改動，不過可以相信展覽當日會有很多生產商會公布他們明年初的新作。《遊戲誌》就從各方面收到一點點「風」，例如只展出兩款彈珠遊戲的SAMMY卻會在攤位內個高田明美簽名會，看來又將會有新作發表了；以GAMEART為首的ESP在展前發表了多隻新作，包括《LUNAR ETHERNAL BLUE》和《魔劍美神ROYAL 2》等，SUNSOFT有《放課後戀愛俱樂部》，NEC INTER CHANNAL有《FRIENDS》，VAP的《高智能方程式》也有體驗版，加上BANPRESTO、GAMEBANK在展前均有異動，看來遊戲展當日一定會爆出大新聞。

遊戲比例

從現時已公布會參展的遊戲當中可以看出，今年後半年的遊戲潮流還是會由各種各類SLG作主導，其次就是歷險遊戲，而PlayStation亦會繼續獨令風騷。

參展作品機種分類

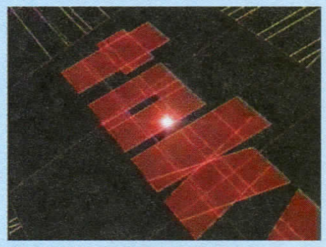
機種	數量
PlayStation	151
SATURN	105
WIN95	28
NINTENDO 64	26
GAME BOY	12
手提遊戲	7
MAC	4
超級任天堂	2
DOS／V	2
PC-VR	1
其他	26

參展作品遊戲種類分類

種類	數量
模擬	60
歷險	35
RPG	32
動作	31
格鬥	27
體育	25
桌上	23
射擊	22
智力	22
雜錦	19
駕駛	18
教育	3

飛越未來的電視廣告

除了平面的插圖外，大會還把這「CG獵兔兔」立體化，在廣告片中使用。

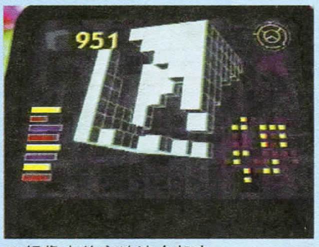

■一點光芒劃過電腦般的空間



■分數不斷增加



■TGS的標題逐一展現



■想像力的方塊湊合起來



■併合出TGS的LOGO


■音響強勁爆發



■CG獵兔犬的錶板


■由大友克洋所製作的TGS主圖象出現



■是第二排的波士！？



■TGS快將展開了！

想知道「東京遊戲展'97秋」的現場盛況，記緊留意下期《遊戲誌》了！

東京遊戲展'97 秋　注目作列陣

PS

POWER DOLL 2

生產商：ASCII　性質：SLG

攤位位置：1



SS

DESIRE

生產商：IMAGINEER　性質：AVG

攤位位置：3



SS

SENTIMENTAL GRAFFITI

生產商：NEC INTER CHANNEL　性質：SLG

攤位位置：6

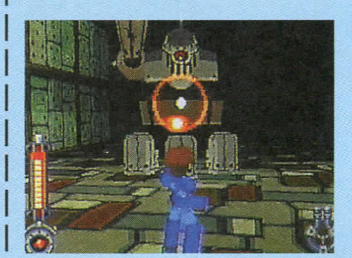


PS／SS

ROCKMAN NEO

生產商：CAPCOM　性質：ARPG

攤位位置：9



PS

TRUE LOVE STORY~REMEBER MY HEART~

生產商：ASCII　性質：SLG

攤位位置：1



PS

銀河少女警察RE-ENFORCE

生產商：IMAGINEER　性質：SLG

攤位位置：3



SS

LUNAR ETHERNAL BLUE

生產商：角川書店/ESP　性質：RPG

攤位位置：7

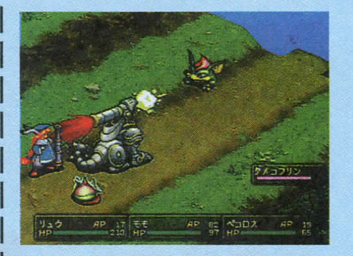


PS

龍之戰士III

生產商：CAPCOM　性質：RPG

攤位位置：9



SS

RONDE～輪舞曲

生產商：ALTUS　性質：SLG

攤位位置：2



NG

拳皇'97

生產商：SNK　性質：FIG

攤位位置：4

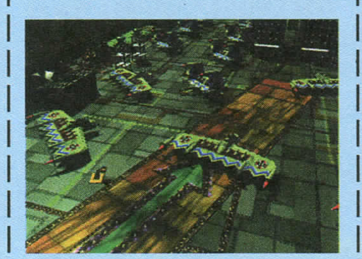


SS

GRANDIA

生產商：GAME ART　性質：RPG

攤位位置：8



N64

超級長野奧運會

生產商：KONAMI　性質：SPT

攤位位置：10



SS

SOUL HACKERS

生產商：ALTUS　性質：RPG

攤位位置：2



PS

七個風之島物語

生產商：ENIX　性質：ARPG

攤位位置：5



SS

GUNGRIFFON II

生產商：GAME ART/ESP　性質：STG

攤位位置：8

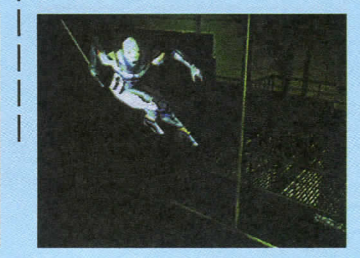


PS

METAL GEAR SOLID

生產商：KONAMI　性質：ACT

攤位位置：10

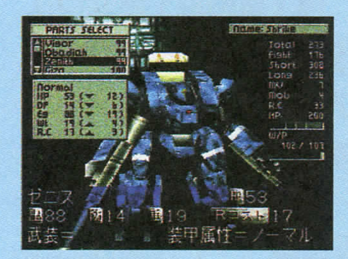


（攤位位置請參閱「東京遊戲展'97秋」平面圖）

PS
FRONT MISSION 2

生產商：SQUARE　性質：RPG

攤位位置：11



PS
LAGNACURE

生產商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT　性質：RPG

攤位位置：14

PS
TALES OF DESTINY

生產商：NAMCO　性質：RPG

攤位位置：18



SS
機動戰士Z高達 飛翔在宇宙中

生產商：BANDAI　性質：ATG

攤位位置：20



SS
櫻大戰2～求你別死去

生產商：SEGA ENTERPRISES

性質：SLG　攤位位置：12



PS
電車GO！

生產商：TAITO　性質：SLG

攤位位置：15



PS
風之古洛羅亞

生產商：NAMCO　性質：ACT

攤位位置：18



SS
超級機械人大戰F

生產商：BANPRESTO

性質：SLG　攤位位置：21



SS
侏羅紀公園～迷失世界

生產商：SEGAENTERPRISES

性質：ACT　攤位位置：12



PS
裝甲騎兵 藍騎士物語

生產商：TAKARA

性質：STG　攤位位置：16



N64
DUEL HEROES

生產商：HUDSON　性質：FIG

攤位位置：19



PS
CRITIAL BLOW

生產商：BANPRESTO

性質：FIG　攤位位置：21



PS
LINDA³ AGAIN

生產商：SCEI　性質：RPG

攤位位置：13



SS
DEAD OR ALIVE

生產商：TECMO　性質：FIG

攤位位置：17



PS
BLOODY ROAR

生產商：HUDSON　性質：FIG

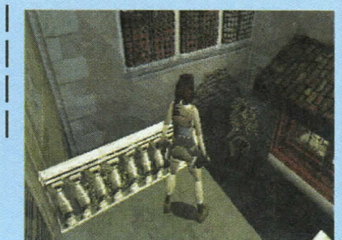
攤位位置：19



PS
TOMB RAIDER 2

生產商：VICTOR　性質：ACT

攤位位置：22



同人祭 MANIA EXPO'97
第二屆自主漫畫博覽會遊記



睇到哩個標題大家可能會問：同人祭？ 關《遊戲誌》事咩？！ 錯，就係關我琼事，因為：第一，我琼收到風會有大量遊戲人物(滙COSPLAY……)會出現；第二，有搵同人誌會以遊戲故事為主題，例如FF、超級機械人大戰等等(有搵牽強……)；第三：我琼好多朋友都有份攪，加上「推廣本地自主創作」 偉大滙使命，又點少得我琼嘞份呀！雖然今次我琼無攤位(我琼係街書……)但係就派出吓「死神之黃昏」君同HAJIME少尉進行這項採訪任務……

文：HAJIME少尉
攝影：死神之黃昏

一到步當然就要探吓朋友，訪問主辦單位啦……
今年同人祭的四個主辦組織——

火狗工作室

——你好，請問你們為甚麼有主辦同人祭這個構思的呢？

火狗：其實基本上我們在上一年已在攪，那時是協辦，而今年則是主辦。我們一直以來都希望能像日本那樣攪一個大型同人誌展銷會，但礙於兩地的差異，我們都不想完全像日本那樣，因為他們可以很簡單，就這樣放一張枱便有很多人來；我們要求在設計上和佈置多少少。

——那邊的動畫短片你們用了多少人手和時間呢？

權：……(啪啪)……

——……？一個人？很厲害呢！那這段短片的製作目的是甚麼呢？

權：純粹很簡單地希望有人去看，分享。

——那會不會希望籍此集合一班志同道合呢？

權：都有這樣的意思……其實我真的希望找多些人出來，一個人畫其實都幾悶，而且我清楚一點就是以前我找不到朋友(幫手)而自己一個人畫的痛苦，所以會有心態希望能找到些志同道合；因為有些朋友識得我，便對我說很慘呀！自己一個人呀，終於找到你呀……

——很多謝你接受訪問，希望你們能成功吧！



■火狗工作室的兩位「攪手」

ULTRA-VIOLET REFLECTED ZONE
U.V.R.Z 紫外光反射地帶

——在我面前這位NAKORURU裝扮的就是U.V.R.Z的聯絡人之一小沁了，唔……這次你們是四個主辦團體之一，不知在籌備的過程中有什麼困難呢？

小沁：我想(最大問題)都是人多啦，(有)四十多個組織，在聯絡和溝通上會比較麻煩。另外要準備整個會場啦，劃位和訂枱(各攤位用)等等，都出現了不少問題，不過現在夠枱了，總算「開得成」……

——這年有甚麼目標希望達成的呢？

小沁：其實今年都是承繼上年的宗旨——都是希望多些人來，知道有這麼一件事(同人祭)，特別今次有了上年的經驗：有些人不知道，但在看過有關報導後今年便來了，而他們便看到很多不同的(同人誌)組織，知道了香港原來有這麼一群人，可以這樣出書。而他們之中也有些都喜歡畫漫畫，但不知可以這樣組織起來的。

——那參觀人數比上年多嗎？

小沁：唔……參觀人數還不肯定，但參加組織就比上年多了十間。

——很多謝你接受訪問！



■UVRZ的各人都收到一條輝的鮮花啊

漫畫怪嬰 COMICBABIES

——係~你好，請問為甚麼會有攪同人祭這構思呢？

愛繪男：因為自己一向有玩開同人誌這類東西，發覺賣的地方愈來愈少，咁就唸到不如同草民頻道嗰邊阿堅傾，不如攪個像日本那麼樣的同人誌發賣會呀，書展嗰類嘢出嚟，等我地可以一年攪一次，有個地方賣，可以攪HIT佢，更加多人會參與呢樣嘢。

——那今年怎樣聯絡到其它組織一起合辦呢？

愛繪男：因為識家嘛大家。

——？

愛繪男：應該話上年有個火狗工作室係協辦嚟嘅，咁今年就……上年個漫樂館冇攪，佢地補上，咁咪四組夠人手攪囉。

——那籌備的過程中最大的困難是甚麼呢？

愛繪男：協調方面啦，時間方面啦，金錢方面嘅問題啦；因為攪同人誌已經無錢賺，重要攪個咁大型嘅SHOW出嚟，雖然已收一個每個組都覺得很貴的價錢(一千蚊左右)，基本上我地每個人都要蝕番幾千蚊出嚟。另外場刊方面好趕，唔夠時間，都有啲問題出現。

——很多謝你接受訪問！



■愛繪男(左)與漫畫怪嬰COMICBABIES部份組員

草民頻道

——請問為甚麼會有攪同人祭這念頭呢？

小堅：因為當年香港就沒有地方賣同人誌，也沒有地方肯寄賣這些書；所以就興起了不如自己找個地方keep住一年攪一次，起碼有一天可以賣。也可以keep住個目標讓人可以趕起這些書，因為有好多人好懶，幾年都攪不到一本書，現在有這麼一天，有個Deadline啲人先至維持到呢樣嘢。嗰陣都只係唸住維持，冇唸住可以推廣，可以咁興盛，有咁多人知呢樣嘢。

——那籌備的過程中有什麼困難呢？

小堅：最大問題就係錢啦！因為場租嗰度好貴(約三萬元)，我地(向參加組織)收太貴又驚冇人敢嚟，收得平我地又貼得勁，上年我們每組便貼了很多。

——那麼對今年又有什麼期望？

小堅：其實都係承繼上年啲嘢，同埋希望個「勢」可以去得好過舊年，攪完今年之後可以更多人參與，對「出面」個刺激程度可以更大。



■「草民小堅」先生與他的作品

COSPLAY 大檢閱！

註解：(1：扮演人物、2：所屬組織、3：點解扮佢？、4：服裝來源、5：感想)



■MACROSS 7嘅一條輝？

1：一條輝（……）
2：冰夢社
3：自己鍾意，平凡得來真實
4：連工包料約一千蚊
5：幾興奮和緊張，始終是第一次這樣，但最重要是能扮演心目中的角色。



■睇落似矢吹真吾的草薙京……

1：草薙京／八神庵
2：澳門（！）的漫畫天地
3：自己鍾意
4：訂造，一千蚊內
5：第一次，但不會尷尬，因為在香港都冇熟人……



■現成CHIRS一位，咁喪屍呢？

1：CHIRS (BIO HAZARD)
2：ALPHA COMIC STUDIO
3：鍾意呢隻 GAME
4：現成買的，價錢不便透露
5：第一次，幾好玩，有機會會再扮



■好鬼神似的碇司令

1：碇 源堂（碇司令）
2：舞畫館
3：鍾意這個角色，個人喜歡一些「型佬」而不是「型仔」(……)
4：不詳
5：第一次，有機會會再扮



■NA~KORURU~~

1：NAKORURU
2：U.V.R.Z
3：都係自己鍾意
4：都係訂造，和一般造衫價錢差不多
5：已經玩過幾年COSPLAY，不過初時已很熱血地行出來，不覺得尷尬



■好性感的鈴明美

1：鈴明美
2：U.V.R.Z／BLUE BLOOD
3：亦都係自己鍾意
4：都係訂造，好貴好貴……唔話你知！（←吓？）
5：之前玩過 COSPLAY，初時都有啲唔慣，不過「行多幾轉」便自然不覺甚麼



■嘩！EVA初號機「揸」實最後使徒渚薰呀！



■在場也有動畫人物以外的扮相



■巫女小姐……



■這位性感姐姐始終不肯接受訪問……嗚嗚



■你敢唔敢買佢嘅作品呢？



■不同作品的女角們合照



■唔？女版草薙京和MATURE在攪甚麼？



■啊！？96版八神庵＋VICE＋MATURE！



■光輝高中的校服？那位是……



■喂！被人用MAX八稚女打緊仲咁好笑？



■KOF人物大集合！咦？做乜碇司令會喺度㗎？你隻手做乜呀？



■另一幅合照，終於有椎拳崇份嘞，但佢個飽呢？已經食咗？

如果各位對同人祭和同人誌有興趣的話，可到以下的網頁看看：http://comicbabies.home.ml.org/
http://home.ust.hk/~alanng/uvrz

街頭GAME霸王

文：ZAC

今期小弟比較長氣，兩單料都講咗成版………

點玩都得 拳王九十七（PART IV）



■哩三個就叫超級英雄

今期小弟都會講哩隻GAME，不過就係講啲隱藏嘢。到家陣為止，我哋所知嘅隱藏人物包括：「94版草薙京」、「腸胃不適嘅八神庵」、「患上白內障兼染上肺結核嘅LEONA」，仲有哩個「真•NEW FACE TEAM（又稱：奇怪日本隊）」（使用方法請睇返上期秘技嗰欄）。而據小弟班線人們所透露，家陣出面傳緊嘅隱藏人物就有呀草薙柴舟叔、RUGAL爺、瘋狂矢吹真吾、今期「大佬」同上期「大佬」咁喋。之但係，據小弟照線人們手上所得嘅「瘋狂矢吹真吾同草薙柴舟使用法」嚟試，都召喚唔到佢哋出嚟……唔通哩單嘢係流嘅？不過唔緊要，只要小弟証實咗哩單嘢係堅定流之後，就會同大家公布喋嘞（歡迎各位知道箇中玄機嘅讀友們來信相告，感激感激）。除咗隱藏人物之外，哩隻GAME仲有啲隱藏嘢。咁係乜呢？相信大家都係玩開TEAM EDIT，即係「自（己組）隊」喋啦。如果大家用「自隊」又爆到機嘅話，就會出現哩個OROCHI「飛走」嘅ENDING，之後仲會出現一大揪字幕咁喋啦。之但係，如果用下列嘅隊伍，就會喺出完字幕之後出佢哋嘅隱藏ENDING。哩幾隊就係「三神器隊」（草薙京、八神庵同神樂姐姐）：爆機後佢哋會喺你面前將OROCHI封印！「元•女性格鬥家隊」（不知火舞、KING同YURI）：爆機後佢哋會着泳衣俾你睇，仲有一隊叫「超級英雄隊」（草薙京、坂崎獠同TERRY。唔好問小弟，小弟都唔知點解佢哋三個係超級英雄）：爆機後佢哋會閒話家常……傳聞中仲有一隊「放火狂徙隊」，但小弟用佢哋爆咗機之後就冇隱藏ENDING，咁即係流隊啦。至於哩個阿雪（草薙京女友），就會喺三神器隊爆機之後出嚟講咗一句「別哭啊，京！」（因為京哥封印完OROCHI之後喺度發愁）。而喺哩隻GAME入面，就算玩SINGLE PLAY（即係一隻打一隻，每隊打一隻，每隻打三ROUND）用八神庵、矢吹真吾、患上白內障兼染上肺結核嘅LEONA同腸胃不適嘅八神庵其中一個爆機，都唔會有特別ENDING，個ENDING同「自隊」嘅ENDING一樣；咁哩個「真•NEW FACE TEAM」個ENDING又點呢？佢哋個ENDING竟然同原本個NEW FACE TEAM嘅ENDING一樣，即係話呀七枷社會將自己隊人（連埋佢自己）嘅「拔甩」獻俾OROCHI，令佢復活。不過話時話，哩隻GAME仲有乜隱藏嘢呢？大家可以放心，如果小弟收到料嘅話，一定會第一時間通知大家嘅，OK？



■三位靚姐姐着泳衣俾你睇



■封印OROCHI呀！

嘩！咁多隱藏人都得？！

唔知大家仲有冇玩哩個《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》呢？小弟耐唔時都有玩吓。雖然海外版冇得玩用呀憲磨呂先生，但小弟就收到風，話原來哩隻GAME有其他隱藏人物喋。哩班隱藏人物，分別有哩個「影子CHARLIE（《少年街霸》入面個軍佬）」、「暗黑三姑奶（SAKURA）」（佢個真空波動拳變咗做「真空波動砲」）、「MEGA蘇聯佬」（佢係冇擋格嘅，個旋轉倒頭樁攻擊力大咗好多，而且會噴火）、MEPHISTO（同呀BLACKHEART差唔多，不過對手中咗佢啲拳腳會着火）同U.S.AGENT（即係「冒牌美國隊長」）喋。至於使用方法，就請睇返今期嘅秘技欄啦。咁如果用哩啲隱藏人物爆咗機又會點呢？小弟就試過用哩個「影子CHARLIE」爆機（即係用佢打死咗個「機械豪鬼」），之後就出咗「影子CHARLIE」嘅半身相，然後就會有一句英文出現，意思係話：「恭喜，你用一個隱藏人物打爆機」，冇話有乜ENDING，又或者會交待一下點解會有哩個隱藏人物，真真令人頭痕……除此之外，仲有一啲隱藏嘢喋。好似話喺每ROUND開始之前，只要撳住三個拳掣或三個腳掣，就可以換咗你個LEADER，俾你個PARTNER出嚟；而另一單就仲未肯定，不過即管話埋俾大家知啦。哩個隱藏嘢就係話會有幾隊隱藏隊伍出嚟挑你機。咁至於會係邊隊出嚟，就要閣下滿足以下嘅條件先：（1）冇CONTINUE；（2）你個PARTNER唔死得；（3）計你頭5局用咗幾多個VCF（VARIABLE COMBO FINISH）同HCF（HYPER COMBO FINISH），咁啲隱藏隊伍就會喺第6局出現嚟挑你機喋嘞。如果你有5個VCF同0個HCF，就會同「暗黑三姑奶&豪鬼隊」打；如果你有2個VFC同3個HCF或者3個VCF同2個HCF，就會同「MEGA蘇聯佬& M.BISON隊」打；如果你有6個VCF同0個HCF（？6個？唔係呀嘛？），就會同「影子CHARLIE & M.BISON隊」打。至於哩單料係堅定流，小弟都唔係咁清楚，因為小弟仲未試到。家陣話俾大家聽，等大家試吓堅唔堅。不過據供料俾小弟嘅線人講，佢話哩個「打隱藏隊伍秘技」只限喺日本版至用得；但係，佢之前話俾小弟知嘅隱藏人物秘技都係話剩係日本版至可以用，但係家陣喺海外版都用到，咁即係話哩個「打隱藏隊伍秘技」都應該喺海外版用得啦（如果係堅嘅話）。雖然哩隻GAME近排冇企得咁硬，但相信如果遲吓移植落家用機度，都應該會加返哩啲隱藏嘢啩。


■「影子CHARLIE」真係有如黑影一樣～～



■隱藏人物爆機就係咁……



電腦遊園地

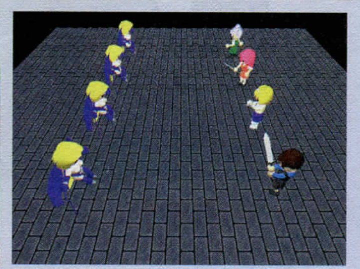
J-WIN95 RHYTHM～戀之律動－SHINC RENEWAL－

LIBIDO 朱古力豆美女 RPG 翻新版

第一次看見那個抄自樂隊SPEED唱片封套的廣告時，真給那四位聰明豆大眼睛多邊形少女嚇壞。原來這遊戲大有來頭——這是由去年因《放課後戀愛俱樂部》而備受注目的LIBIDO推出的最新遊戲《RHYTHM》。這遊戲其實是LIBIDO的處女作《SHINC》的翻新版，玩法變成了3D迷宮RPG，而且在WIN95的強勁功能下，遊戲更是即時RENDER的。

不過，相信很少人會從那個那麼「頂癮」的廣告中看得出，原來這是個18禁H GAME。負責作畫的，當然是《放課後戀愛俱樂部》和《放課後發燒友俱樂部》的班底，所以作畫風格也跟那兩個遊戲差不多。整個遊戲的進行基本上都是以即時RENDER的人物在3D版圖上進行，但發行EVENT的時候就會變回靚靚的2D畫面。最要命的是遊戲中即使在酒場武器屋中，都是美女如云，令人目不暇給。

■地圖也是3D多邊形的



■戰鬥畫面是即時RENDER多邊形畫面

3位陪伴主角冒險的女主角



■鈴（冒險家）



■布蓮（僧侶）

■芭拉（騎士）

城中配角全都是美少女（2D時……）

■武器屋

■公主

■宿屋

製造商：LIBIDO
遊戲性質：RPG
價格：8800日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：9月12日
系統：日文WIN95
備註：DIRECT 3D必要

J-WIN95 世界末日！？ALICE從良！《戰巫女》非18禁！？



《鬼畜王RANCE》的製作公司、素以H GAME聞名的ALICE SOFT，忽然「轉死性」，這個星期竟然公布推出一個完全人畜無害的非18禁遊戲《戰巫女》。

雖然說是非18禁，不過人設作畫一點也不簡單，負責原畫人設的就是《鬼畜王》的睦真人，而現時公布的原畫亦非常精采。

《戰巫女》是個育成戀愛修行戰鬥SLG，故事是講述主角皇志狼是憑着一種特殊力量，追捕當年殺害他父母的「怪者」——「那傢伙」，幾經艱苦，他終於找到「那傢伙」與他決一死戰，可是卻在激戰途中誤傷少女飛鳥千歲。為保住千歲的性命，志狼只有把自己的力量全部貫注給她。正當失去了力量的志狼對報父母之仇絕望之時，千歲決意要以志狼給她的力量為志狼去追殺「那傢伙」。



玩者就要扮演志狼去培訓千歲，除了打敗「那傢伙」之外，當然還要搏取美女的歡心了。

不過，筆者還是很懷疑，到底所謂非18禁，是否真的「冇嘢睇」呢？

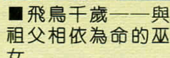




製造商：ALICE SOFT
遊戲性質：SLG
價格：未定
容量：CD-ROM
預定發售日：未定
系統：日文WIN95

遊戲中的三位女主角





■飛鳥千歲——與祖父相依為命的巫女

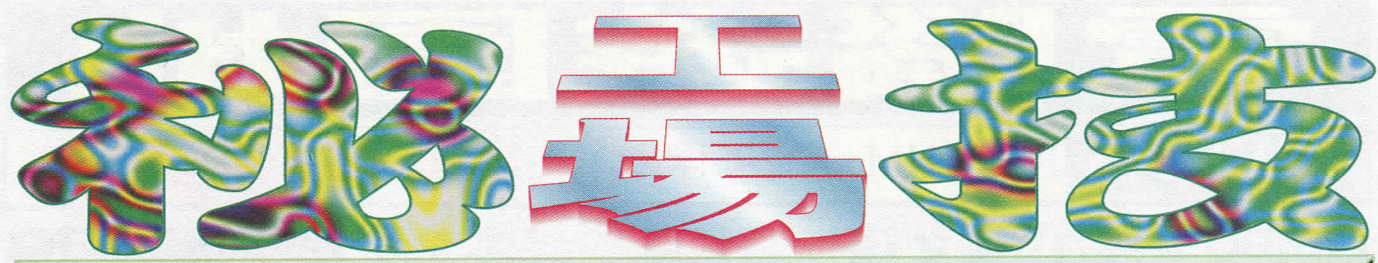


■山本小夜子——天生「不幸」體質的千歲的好朋友



■冰室早紀——志狼的師父的獨生女，同樣擁有力量，翻版凌波麗一個。





秘技工場

1級猛料 隱藏人物一大籮

遊戲：MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
機種：街機

挑戰隱藏角色

在選擇組員後，按着三個拳掣或腳掣，直至作戰開始為止，之後便會進入隱藏模式。

進入隱藏模式後，要達成以下條件，完成第五戰後，隱藏角色便會在第六版出現挑戰。

1. 沒有續關
2. 兩位組員角色未曾戰敗
3. 以VCF（Variable Combo Finish）和HCF（Hyper Combo Finish）

然而，COMBO FINISH的組合不同，其對戰的隱藏角色亦有所不同。

5 VCF：殺意之櫻和豪鬼
2 VCF與3 HCF或3 VCF與2 HCF：MEGA ZANGIEF和VEGA
5 HCF：SHADOW NASH和VEGA

使用五個隱藏角色

SHADOW NASH：在選人畫面中，將游標移往DHASLIM處，按緊START掣，然後拉上三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

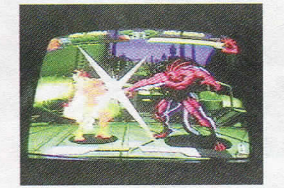
MEGA ZANGIEF：在選人畫面中，將游標移往BLACK HEART處，按緊START掣，然後拉左三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

殺意之櫻：在選人畫面中，將游標移往HULK處，按緊START掣，然後拉右三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

MISFESTO：在選人畫面中，將游標移往OMEGA RED處，按緊START掣，然後拉下三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

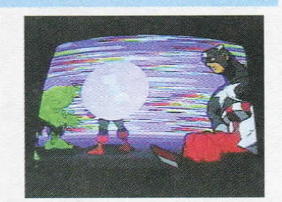
U.S.AGENT：在選人畫面中，將游標移往VEGA處，按緊START掣，然後拉右三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

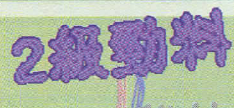












2級勁料 第六名隱藏角色

遊戲：MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
機種：街機
提供：鄭昶熙　協力：ZAC

使用SPIDERMAN WITH SPIDER ARMOR

在選人畫面中，將游標移往RYU處，按緊START掣，然後拉下三秒不放，同按輕拳和重拳來選擇人物便可。

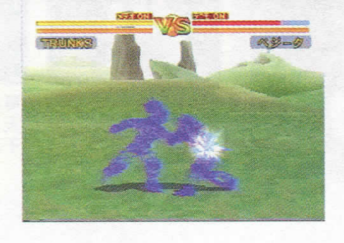


2級勁料 角色新變化

遊戲：DRAGON BALL FINAL BOUT
機種：PlayStation
提供：張洛民

使用角色POLYGON LINE化

在對戰模式的選人畫面中，按着SELECT掣來選擇人物，便可POLYGON LINE化的角色。





1級猛料 隱藏角色全數登場

遊戲：DRAGON BALL FINAL BOUT
機種：PlayStation

使用六名隱藏角色超級撒亞人

在標題畫面中，輸入→←→←↓↑→←↓↑，成功的話會有音效表示。



使用超撒亞人4

在輸入六名隱藏角色超級撒亞人指令後的標題畫面中，按△掣5次、×掣9次，成功的話會有音效表示。







3級好料 音樂測試

秘技工場

遊戲：DRAGON BALL FINAL BOUT
機種：PlayStation
提供：王敬賢

SOUND TEST 模式



在標題畫面中，同按L1＋L2＋R1＋R2，成功的話會進入SOUND TEST畫面，那裏能夠調較遊戲的音量。



2級勁料 五人眾之一登場

秘技工場

遊戲：PANZER BANDIT
機種：PlayStation
提供：王家祺

使用STAGE 4 BOSS武童

在VS MODE的BATTLE ROYAL混戰模式裏，選用美兔出戰，當作戰完畢後畫面會出現「TRY AGAIN？」的字樣，這時選NO，跟着在選人畫面中按着L1和R1不放，那麼便會出現STAGE 4 BOSS五人眾武童。



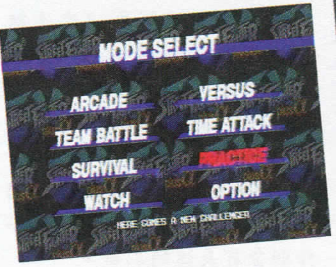
3級好料 角色加強攻擊力

秘技工場

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS α
機種：PlayStation
提供：LOUIS LO

三倍攻擊力

在能使用隱藏角色的情況下（在MODE SELECT畫面中，將游標移往PRACTIC，輸入START、↑、→、↓、→、START，成功的話畫面下方會出現「HERE COMES A NEW CHALLENGER」的字樣），進入選人畫面，再按着START掣不放，選擇豪鬼、GARUDA和VEGA，成功的話角色之鄰的POWER BAR會消失，而所使用的角色攻擊力亦會增強三倍。但要注意的是，此秘技只限於VERSUS對戰模式，另外，TRAINING MODE的EXPERT級裏，將上述三位角色的POWER BAR練習至全滿方可使用。





更正啟示

哈哈笑的真正意味！

遊戲：THE KING OF FIGHTERS'97
機種：街機

角色相性的奧義

在54期《遊戲誌》中曾報道過《KOF'97》的援護攻擊之奧秘，其實，這是不能盡信的，因為秘技的真正意味是知曉同伴相性，對於在ADVANCE MODE作戰時，角色與角色之間的超必殺技的承繼。舉例說，角色之間相性是「苦瓜乾」的話，下一位隊友便不能承繼其留下的超必殺技；而如果是「目無表情」的話，就是無加無減；而「哈哈笑」則除了會令下一位隊友能繼承超必殺技之外，更會額外增加一粒綠菱，令掌握戰鬥更為有利。



■陳國漢：「唔！飽飽，又多一粒！」



■蔡寶奇：「嘻嘻！又多一粒！」

電視遊戲信箱

早陣子，N64迷引頸以待的遊戲《大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞～》終於推出，令沉寂了好久的N64又再次熾熱起來。原來在日本，此遊戲的期待指數和受歡迎程度，只僅次於《薩爾達傳說64》，能夠與其並列，可想而知對此遊戲的重視程度。

RAM CARD 接觸不良？

水龍先生：

你好，本人是第一次來信，希望閣下能解答本人的問題。

（1）本人是新買（V-SATURN）的玩家，也同時買了張RAM CARD，為何在使用時往往打出接收不到的訊息？

（2）SS有甚麼好玩的ARPG遊戲？

（3）BANDAI決定不與SEGA合併，對往後的合作會不會產生影響？（如不再為SEGA出GAME等）

（4）貴刊曾在第30期報導ELF將會推出《同級生3》，現在有沒有它最新消息？如果有該消息和圖片，可否在貴刊刊登？

（5）敢問現在到日本東京旅遊，最低消費是多少？

在SS《下級生》中，是有出賣女生制服這一招的。首先在遊戲機往上的一間變態商店中，以2萬蚊的價錢買入女生制服。接着在往後的星期日7點以後再到該店，會看到一個古怪伯伯，他會以5萬蚊的價錢向你收購女生制服。（註：這個古怪伯伯不是一定出現，要每星期日夜去拜訪一次。）

祝貴刊業務蒸蒸日上，好像回歸後的香港一樣，前途無限。

大角咀肥明上

大角咀肥明：

（1）若然使用原裝遊戲和RAM CARD，基本上是不會出現這種問題的，或許嘗試尋找所購買的店舖詢問吧！

（2）推出了的有《LINKLE LIVER STORY》、《SHINING WISDOM》、《THOR 精靈王紀傳》和《魔法騎士》，快將推出的則有《DUNGEOUS & DRAGONS COLLECTION》和《PRINCESS CROWN》。

（3）不再為SEGA出GAME相信可能性不大，但對於往後合作則會有長遠的影響。

（4）遊戲現在暫未有更進一步的消息，若有新的資料和圖片，本刊必定會為大家報導。

（5）往日本東京旅遊，消費多與少是非常豐儉尤人，只要能應付最基本的機票和住宿問題也可以。

幕後黑手代答

反翻版十大酷刑

水龍／黑手大人：

您好！本人第一次來信，請多多指教！

（1）為何SATURN很多GAME的透明色，在S和RGB輸出時會變成打網？

（2）SATURN多邊形數比PlayStation少就係人都知，但為它有的高解像只有少數GAME用；其他的就很難看，有的連樣都看不到！而且光源、點光源、半透明就較少看見，是否它的硬體較難掌握，這問題好像從未討論過呢？

（3）接上題，在96年鑑時，介紹SATURN硬體那好像沒有PlayStation般詳盡，希望您們能改善，另外貴刊太注意攻略了，情報及資訊就卻比其他GAME書還少，很多時不到10分鐘就完全看完，感覺上那剛接了的GAME書還比貴刊更豐富啊，希望貴刊能改進。

（4）那條禁水貨的法例真的那麼大影響？如果真的杜絕水貨，那原裝支持者的我也只有無奈地買翻版了，有時真不明海關，翻版都未搞掂就搞水貨，這只會更助翻版！計我話，翻版生產商被捉到就判終生監禁或死刑買方亦都咪放過！還要每天放蛇那該可杜絕吧！

繼續努力！

ROTHMAN上

ROTHMAN：

（1）由於S和RGB輸出令遊戲解像度提高，所以會出現點狀和打網的情況，使解畫面的缺陷越易暴露。

（2）遊戲的解像度是很視乎立體多邊形數的多寡，然而不容否認，SATURN的硬體機能的而且確是較難掌握，但最重要的仍是廠商其開發技術和善用機體本身的輔助機能。

（3.）這個情況我們會盡量作出改善。

（4）水貨刑事條例不單只對原裝遊戲有所影響，甚至音樂CD和觀賞的LD也遭受牽連。至於閣下對杜絕翻版的意見，在下則有另一番見解，翻版問題並不是全部歸咎於售賣的商人身上，消費者亦同樣需要負上責任，若然人人都潔身自愛，不購買翻版貨品，它們最終亦會被社會唾棄、淘汰。反之，即使以坐電椅、「訓」電床、放毒氣等嚴刑法例和每天放蛇亦對其起不了阻嚇作用。

幕後黑手回覆

「心跳」症候群

Water Dragon：

你好！本人是第一次寄信來這裏，希望你能為我解答以下的問題，多謝！

（1）本人正打算買一部「SEGA SATURN」，請問買白機、灰機還是「V-SATURN」較為實用？它們最大的分別是甚麼？

（2）「SEGA SATURN」有甚麼Game是好玩的？（包括所有新、舊Game和任何類型的Game）

（3）在第48期你提及過SATURN的Save Card插得不夠「正」便會導致很多不幸的事，那麼你認為如何才夠「正」呢？

（4）市面上的各款「SEGA SATURN」分別大約是多少錢？

（5）我是一個「心跳迷」，現在正想買《心跳回憶》的VOL.1《光輝寶石箱》，請問哪裡有得買？要幾多錢？我去過Game Players World，但只得VOL.3，而且在「先達」和「好景」也找不到。

（6）我聽聞《心跳》會出VOL.4的，請問是甚麼名字？內容大致是甚麼和何時推出？

（7）我想買《心跳回憶》的CD Single、匙扣、海報、電話卡和手辦模型，請問哪裡可以買到？（特別是匙扣和手辦模型，我真的十分想要，地方可以旺角以外，同樣的，和（5）一樣，那些地方找不到，如果有的，可以寄詳細的地址給我嗎？我會連同回郵信封寄來的。）

（8）最後一題，《心跳回憶２》會否在「SEGA SATURN」上推出？

謝謝！祝貴刊銷量急升！

超級心跳迷上

超級心跳迷：

（1）白色SATURN是去年推出的新款廉價版，灰色SATURN是初代最早期推出的版本，而V-SATURN則是由VICTOR公司所推出的版本，基本上三部主機性能大致相同，但若家中擁有高級音響器材作輔助的話，V-SATURN其發揮性能會較前兩者為佳。

（2）《電腦戰機VIRTUAL ON》、《BIO HAZARD》、《D之食桌》、《M.S.H》、《RB餓狼》、《VAMPIRE HUNTER》、《街霸ZERO》系列、《KOF》系列、《世界飼育系選手權》、《PUZZLE BUBBLE》系列、《PUYO PUYO》系列、《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》、《SWORD&SORCERY》、《天外魔境 第四之默示錄》、《日本足球聯賽創造職業球會》、《心跳回憶》、《櫻大戰》、《皇家騎士團》系列、《LAYER SECTION》系列等，不能盡錄。

（3）首先在插上SAVE CARD後，回到遊戲機的主體MENU畫面，確認SAVE CARD和機體已接上便可。

（4）各款SATURN的價錢大致為$1200左右，而附有MOVIE CARD的HI-SATURN價錢則大概會貴多$1100。

（5）關於訂購和價錢問題，詳情可以詢問GAME PLAYERS WORLD遊戲誌尊賣店TEL：2391-1067。

（6）VOL.4名稱為《心跳驚嚇箱》，有初回限定版本，內容會將以往之作集一大成，相信本文見街時應已推出。

（7）地址方面相信不太方便相告，然而位於旺角的「信×中心」應該能找到你想要的東西。

（8）若遊戲受歡迎，廠商一定會移植往其他機種的。

幕後黑手代答

張飛「雙鐵鎚」？

編輯先生：

本人第一次寫信來，很多錯字，請勿見怪！

（1）本人玩《櫻大戰》時，常常用不到合體技，為甚麼呢？

（2）本人去過很多間CD鋪也買不到「街霸ZERO」，那兒買呢？（正版翻版也可以）

（3）本人玩「ROCKMAN 8」時，竟然不見了SAVE，為甚麼呢？（我是SAVE在本體RAM）

（4）本人玩「吞食天地」的秘技（即是玩HARD版後說給你聽的指令），有張飛，為甚麼有不到雙鐵鎚呢？（我是有SS的）

希望編輯先生對本人的問題作出回答！

祝G.P.M.

業務日增

JASON上

JASON：

（1）合體技的使用方法很簡單，只要在兩者的氣是全滿狀態下互相並鄰，那便可以使用合體技。

（2）由於本人並不建議讀者購買翻版，所以恕在下不能相告，但若想找正版CD的話，不妨可以往旺角和銅鑼灣一帶的商場，那裏應該可以找到。

（3）在下並未深入了解其遊戲機的狀況，很難作出判定，或許是本體RAM電池電源不足、電池與遊戲機接觸不良或受過移動，亦有可能是在SAVE時電壓不穩定等也能導致SAVE出現問題。

（4）容許在下嘗試去理解你的問題，「吞食天地II赤壁之戰」的秘技是將遊戲進入裏關模式，各人物會增加空中投、疾衝必殺技和超必殺技，而並非得到新的武器。

幕後黑手回覆

MAIN MENU的疑問？

幕後黑手：

請閣下解答以下問題：

（1）PS的《Clock Tower～The First Fear》中，在一房間取得「儀式之鍵」後必死。我已嘗試過數十次了，可惜均失敗。希望閣下詳細解說如何應付。遊戲繼續下去，會否遇上同樣問題，請指教！

（2）PS的《Wild Arms》中，「記憶之遺蹟」那地有一機器，它需要的密碼是什麼？在另一地要啟動飛空艇的密碼又是什麼？請閣下告訴我其他在遊戲中須要的密碼。（我曾補購遊戲誌，卻沒附有Ex，故尋不到攻略）

（3）貴刊可否與尊賣店相討，補購遊戲誌附Ex，甚至又賣Ex？（我曾問店員取Ex，卻得不到）

（4）除了不放遊戲到PS機外，有何方法進入「メインメニュー」畫面？

祝

萬事如意！！

Killer上

Killer：

（1）現在資料正搜集中，待查。

（2）「記憶之遺蹟」中的機器其開啟密碼為「（フルカネルリ）」，「魔鬼之門」的開啟密碼是「（ミョイ・タミアラ）」，而「風之海之碑文」的開啟密碼則是「（サルプルギスのする）」。

（3）這個建議我們會考慮。

（4）除了打開遊戲機的碟蓋開機外，放進任何PlayStation機種以外的遊戲也可以進入「（メインメニュー）」畫面。

幕後黑手回覆

VCD會危害健康？

水龍先生：

在下有些疑問，望先生指教。

（1）經常用SATURN來看VCD，會否令主機的可用壽命加快縮短呢？對主機而言，看VCD會否或只玩遊戲損害大。

（2）到現在為止，有沒有SATURN遊戲是需要對應VCD卡來玩的呢？如有，請舉幾個例子。

（3）請問貴刊的同事都會日文嗎？他們一般是經過多久才學會日文的呢？（指可應付日常的聽、講、讀），他們在寫攻略時還時常要依靠字典嗎？達到這種程度，一般需要多久的學習呢？因本人也有興趣投身遊戲雜誌行業，故正在加緊學日文（可能過幾天會親赴日本學習），所以很想知道離自己的理想還有多遠的路要走。

（4）本人看貴刊已差不多一年了，覺得貴刊內容十分豐富、詳細、全面。這些優點，望貴刊保持下去。另外，可能由於內容太多的原故，以致在編排上有些散亂，如段落不清晰經常在圖片之間偶爾插入一段文字，使讀者看漏一截。還有一點致命傷，就是貴刊的遊戲圖片總給人陰暗的感覺，不夠鮮豔。不知有無辦法改進呢？（如有些意見是小弟不熟業內操作情況而妄加評論，請見諒、指正（ごしんぱいかけてすみません。）

讀者 COW BOY上

讀者 COW BOY：

（1）每個唯讀光碟機裏的唱頭都會有一定的壽命，只要一經使用壽命便會相對地自然縮短，所以並沒有VCD比遊戲損害為大的一回事。

（2）有，就是《GUN GRIFFON》、《MOON CRADLE》、《VATLVA》、《櫻大戰 花組通信》和《灣岸DEAD HEAT＋REAL ARRANGE》，還有專用遊戲《LUNAR SLIVER STAR STORY COMPLETE》。

（3）這裏大部份的同事也懂得日語，然而他們亦經過年多以上的學習或一邊工作一邊進修，才能應付日常中的需要。至於在製作攻略時，畢竟遊戲有着太多的專有名詞，他們仍要依靠字典作為工具，亦視乎工作所經驗的累積。

（4）很多謝閣下的意見，我們會盡量去努力改善。

幕後黑手代答



拳皇97……正！！

以「格鬥大賽」作背境的格鬥Action類型遊戲可説是多不勝數，但大都變得像「街頭打鬥」，然而《拳皇97》此遊戲卻能做到這點，使我對它留下一個好印象。

今集吸收了以往數集的經驗，結果把遊戲分成兩個模式——ADVANCE MODE及EXTRA MODE。這樣可以使自由度大幅！

以下我會把兩個模式作一個比較！

先説迴避方面，EXTRA MODE的閃避比起緊急迴避安全，但ADVANCE MODE能夠使用GUARD CANCEL緊急迴避來作逃走或反攻。

移動方面，ADVANCE MODE的小跳躍及中跳躍有著克制對空技的特點，前衝時也能改變動作。不過EXTRA MODE的踏前十分快速，也可作突擊用。

POWER方面，EXTRA MODE有著能自由地儲氣，又可以「串」使用EXTRA MODE的對手以，使他洩氣。「見紅」時，能無限次使用超必殺技，但ADVANCE MODE的氣力儲滿後會便成一個菱形，最多可儲三個，就算不用也可留給下一回合用。

不過，有一點使我認為ADVANCE MODE較強，就是被對方使用投技，能按A＋B解除！不要少看這功能，在混戰中是很有用的！

除了兩種模式外，能從29人中，組合出3654個配搭，角色的相性和出場的先後使此遊戲的深度大增！實在是格鬥遊戲必玩之作!!

#P.S.: 新人物Shermie十分正！不但三圍突出(B92、W63、H87)!!招式更十分精采(用大腿內側夾住對手的頭部及擁抱對手)!!!加上不知火舞及Blue Mary，實在最佳組合!!!!

程港麟

編輯先生：

本人第一次來信，希望貴刊刊登。本人一直都有看《GPM》。有好幾次想寄封信來的，但最後沒有落手。但看罷53期的迪拉特的説話就忍不住了。

本人十分喜歡SQUARE的RPG，當我知SQUARE會轉去PlayStation，便買下PlayStation，我亦知道不少人像我一樣。其實SQUARE還未宣佈出PlayStation Game時，兩部銷量都差不多吧(如果我沒有記錯)。但一宣佈加入PlayStaion推出Final Fantasy之後，銷量就越來越好。相信或多或少跟SQUARE有些關係吧。

本人極反對迪拉特所説SQUARE 現在是「金錢至上的遊戲名廠」，如果SQUARE想賺多些錢，何不也在SATURN上出GAME呢？難道出兩部機的GAME，所賺的錢會比單是出PlayStation Game少嗎？當初SQUARE亦只替超任出GAME，沒有SEGA第五代的GAME啦(忘記了叫SEGA什麼)！

不過我覺得SQUARE好懶，例如《FF 7》、《FF T》個盒面得個TITLE，設計都沒有。《SAGA FRONTIER》雖然底面都好靚，盒內又很好，以為改善了，怎料玩ROVGE時，在一個似天堂多過似地獄(我覺得)的地方中，辛苦地打那隻地獄的君主，突然間好似HANG機咁，停了，之後出現THE END，不足一分鐘的爆機畫面就完了方。但他的技術做得很好，要不然我可能會立即用個手掣擲向部PlayStation。

最後，我又想問為什麼很多人自己有SATURN就叫《GPM》報導多些SATURN GAME？本人雖只有PlayStation亦不會希望《GPM》報導多些Playstation Game，應該有什麼新消息，就照樣報導，不偏向某方。

一個好憎 SQUARE再出FF4都要賣$338的人

第64期 炒賣遊戲受害者自白

文字稿截稿時間：12月3日
畫稿截稿時間：12月6日

以下各期歡迎來稿

第58期 理想的SLG遊戲
文字稿截稿時間：9月10日 畫稿截稿時間：9月13日

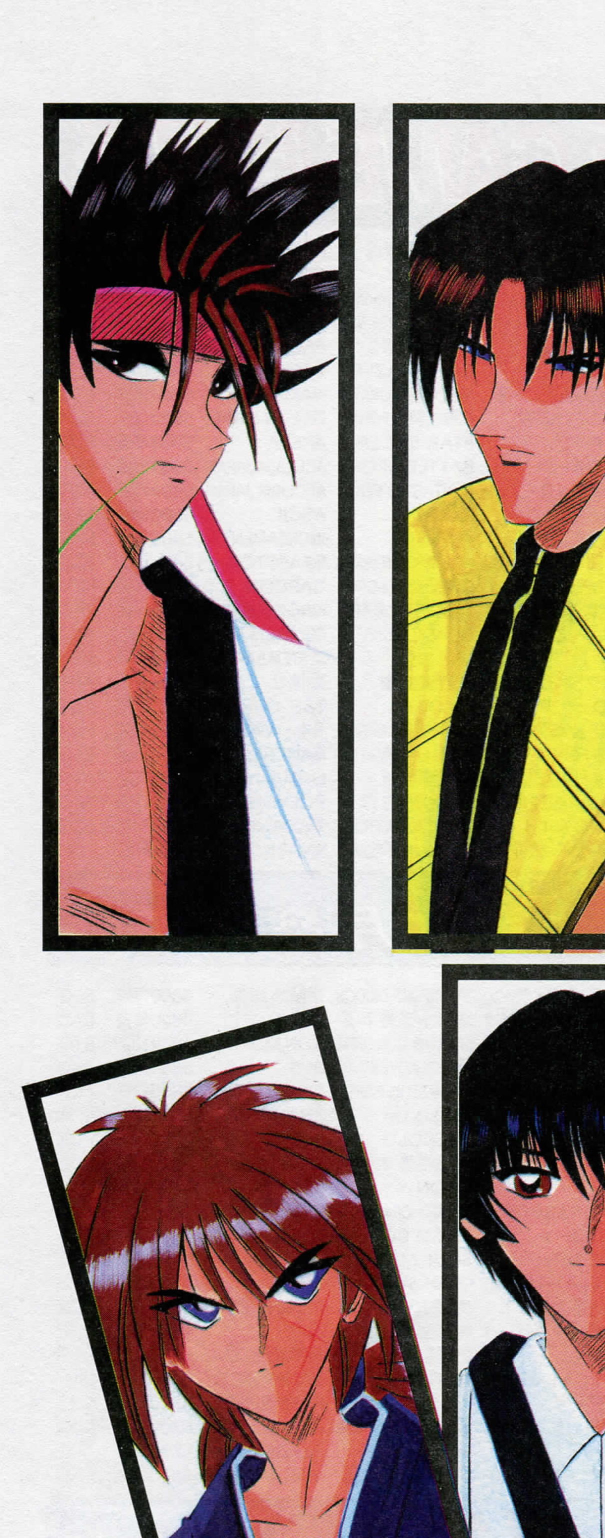
第59期 理想的足球遊戲
文字稿截稿時間：9月24日 畫稿截稿時間：9月27日

第60期 對超級機械人大戰F的感想
文字稿截稿時間：10月8日 畫稿截稿時間：10月11日

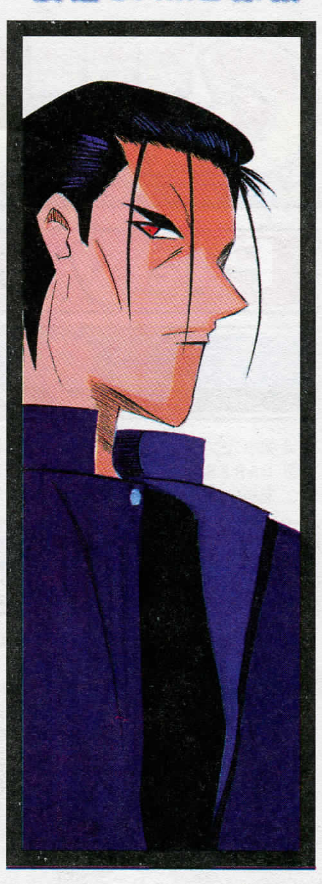
第61期 理想的賽車遊戲
文字稿截稿時間：10月22日 畫稿截稿時間：10月25日

第62期 2D遊戲好玩，定係3D遊戲好玩
文字稿截稿時間：11月5日 畫稿截稿時間：11月8日

第63期 電視遊戲對青少年是否有害無益
文字稿截稿時間：11月19日 畫稿截稿時間：11月22日







by：韋

GAME 畫廊



新GAME時間表

PlayStation

8月發售遊戲

29日	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
下旬	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	6800日圓	SLG

9月發售遊戲

11日	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6300日圓	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	5800日圓	RPG
	三国志IV withパワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記 withパワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	誘惑釣魚天國~人魚傳說之謎~	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092操兵伝 限定版〔仮面付き〕	聖刻1092 操兵傳 限定版[付送面具]	YUTAKA	9800日圓	RPG
18日	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ブレイクポイント	BREAK POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	6800日圓	SLG
	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
	ポリスノーツ(ザ・ベスト)	POLICENAUTS(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
25日	タクティクス オウガ	皇家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	バイオハザード ディレクターズカット	生化危機 DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	4800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH(暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	J'sRACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	5800日圓	RAC
	シーバス・フィッシング 2	海鱸垂釣 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
中旬	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
下旬	鉄道王2 世界征服の野望	鐵道王2 世界征服之野心	ATLUS	5800日圓	TAB
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
9月	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	火竜娘- 柳判官- -高悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	ポルシェ・チャレンジ	PORSCHE Challenge	SCE	5800日圓	RAC
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

10月發售遊戲

2日	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	サイキックフォースパスル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	「10101」"WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	パチスロ完™ 攻略~クランキープロ~	老虎機完全攻略~CRANKY PRO~	日本SYSCOM	5200日圓	ETC
9日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	I'MAX将棋II	I'MAX將棋 II	I'MAX	6800日圓	TAB
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記(仮称)	情熱熱血田徑 喊飽教練的日記(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	RPG
16日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	競馬最勝の法則'97 Vol.II~TO HIT~	競馬最勝之則'97 Vol.II	SHANGLY LA	5700日圓	SPT
23日	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	PUZ
	ナムコミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	5800日圓	ETC
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
10月	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	MOON	MOON	ASCII	5800日圓	RPG
	大運動会	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	オーバードライビン スカイライン メモリアル	OVER DRIVING SKYLINE MEMORIAL	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	5800日圓	ACT
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	卒業VACATION	卒業VACATION	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ワールド・ネバーランド~オルルド王国~	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

11月發售遊戲

6日	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	アイルトン・セナカートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
13日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	ハークスアドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
21日	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
27日	Buckle Up	Buckle Up	SHANGLY LA	6600日圓	不詳
上旬	CALCOLO~カルコロ!おちものシューティング~	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	竜機伝承~DRAGOON~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	價格未定	RPG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
11月	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	價格未定	ETC
	グランストリーム伝紀	CROWN STREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	トラ!トラ!トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	伸縮対戦 It's aのに~!	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ドラゴンビート(仮称)	DRAGON BEAT(暫名)	MAP JAPAN	5800日圓	TAB

12月發售遊戲

4日	パネルクイズアタック25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
上旬	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
中旬	クラシックロード 優駿2(仮称)	優駿2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
12月	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	スペクトラルタワーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	名車列伝 Greatest 70's	名車列傳	EPOCH社	5800日圓	RAC
	OPTIONチューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック インナガノ	超級長野奥運會	KONAMI	價格未定	SPT
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	價格未定	SLG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2(暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
	マジカル頭脳パワー!!PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC

	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC

97年發售預定遊戲

97年夏	G・O・D pure	G•O•D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
97年秋	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	VOICE FANTASIA~失去了的聲音力量~	ASK講談社	6800日圓	AVG
	L.S.D.（仮称）	L.S.D.（暫名）	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ミニ四駆爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	ひっとばっく（仮称）	HIT BACK（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	Parlor!Por2パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル（仮称）	R?MJ（暫名）	BANDAI	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授 La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
97年冬	宇宙のランデヴー~RAMA~（仮称）	宇宙的會合地RAMA（暫名）	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	價格未定	SLG
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ザ・心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	價格未定	TAB
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	ACT
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	on side（仮称）	on side（暫名）	Tears	價格未定	ETC
97年	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	價格未定	FIG
	RPGツクール 3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト & X マルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	チューニング ファクトリー	TUNING FACTORY	元氣	價格未定	RAC
	ツインビーRPG（仮称）	兵蜂RPG（暫名）	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	價格未定	STG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姫傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	風のクロノア~door to phantmile~	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	バウンティソード・セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン 2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

1月中旬	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
1月下旬	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
2月	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
98年春	あいたくて	想見你	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線（仮称）	真機械人戰線（暫名）	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー 2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	卒業 III	卒業 III	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	くえすちょん（仮称）	QUESTION（暫名）	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプザキッド（仮称）	爆彈子小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック（仮称）	JUN CLASSIC（暫名）	T&E SOFT	價格未定	ETC
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project <YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
SNKファン- CD 餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション（仮称）	D&D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル 2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水滸伝 II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
新体験3Dアクション（仮称）	新體驗3D ACTION(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC

FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法！5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポート）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
NOEL 2（仮称）	NOEL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說～外傳～	BAP	5800日圓	FIG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン～亜人伝～（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
コナミアンティークス～MSXコレクションズvol.1（仮称）	NAMCO經典～MSX COLLECTION vol.1～	KONAMI	價格未定	不詳
実況 Jリーグウイニングイレブン3	實況日本職業足球聯賽WINNING ELEVEN 3	KONAMI	價格未定	SOC
ときめきメモリアル～forever with you～（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ボトムオブザナインス2（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	不詳
AI将棋	AI將棋	SOFTBANK	價格未定	TAB
エイプ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	不詳
ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
湾岸デットヒート2（仮称）	灣岸DEAD HEAT 2（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	RAC
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークthe フィッシュ～ブクブクダイバー～	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEA CLOUD	雲海之撃墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLY FIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々～劇場版	天仙娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC

SATURN

8月發售遊戲

29日	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	6800日圓	SLG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

4日	ぷよぷよSUN for SEGANET	PUYOPUYO SUN for SEGANET(MODEM專用)	COMPILE	2800日圓	PUZ
	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
11日	DESIRE	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVER9. 7	DIGITAL PINBALL VER 9.7	風	5800日圓	TAB
	三国志IV with パワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	森高千里[渡良瀬橋 / LALA SUNSHINE]	SEGA	6800日圓	ETC
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFT BANK	5800日圓	STG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略 ユニコレ' 97	老虎機完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
18日	My Dream～On Airが待てなくて～	My dream～正等待廣播～	日本CREATE	6800日圓	SLG
	落ちゲー・デザイナー作ってポン！	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
25日	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	御意見無用～Anaychy in the NIPPON～	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	5800日圓	SRPG
	出動！ミニスカポリス 初回限定版	出動！迷你裙女警 初回限定版	Sada Soft	6800日圓	ETC
	出動！ミニスカポリス 通常版	出動！迷你裙女警 通常版	Sada Soft	4800日圓	ETC
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY	SEGA	4800日圓	ETC
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
上旬	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
下旬	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズVol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	機動戦士 Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	機動戰士 Z高達 後編 向宇宙奔馳	BANDAI	6800日圓	STG
	タクティカルファイター（仮称）	TACTICAL FIGHTER（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
9月	あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	怒 首領蜂	怒 首領蜂	ATLUS	5800日圓	STG
	エルフを狩るモノたち―花札編―	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG

10月發售遊戲

2日	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ天草降臨 拡張RAMセット	侍魂 天草降臨 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG

	毛利元就～誓いの三矢～	毛利元就~約誓之三箭~	光榮	7800日圓	SRPG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	5800日圓	SLG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
9日	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
23日	全日本プロレス featuring Virtua	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	價格未定	SPT
	ばすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	仮面ライダー 作戦ファイル1	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	銀河英雄伝説plus	銀河英傳説plus	德間書店	5800日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
24日	スティープスロープスライダーズ	STEEP SLOPE SLIDERS	PACK IN SOFT	5800日圓	RAC
30日	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	價格未定	ETC
	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	價格未定	PUZ
	レイヤーセクションⅡ	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
上旬	クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	價格未定	ETC
10月	RONDE（ロンド）	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
	タクティクスフォミュラ	TACTICS FORMULA	秋	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ロストワールド	迷失世界	SEGA	5800日圓	STG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ミシトン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

6日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
13日	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ（仮称）	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
20日	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
上旬	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
11月	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	TILK～青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	蒼空の翼～GOTHA WORLD～	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	ETC
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	デジグトーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	デジグラッセン	DESIGE RISEEN	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ

12月發售遊戲

12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AXELA	6800日圓	ETC
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
下旬	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NUTS	RAY UP	價格未定	AVG
	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
12月	悪魔·™書	惡魔全書 2	ATLUS	價格未定	ETC
	GT24	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会（仮称）	速攻生徒會（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年夏	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
97年秋	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	i miss you	I miss you	COMPILE	1980日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア（仮称）	美少女雀士大冒險（暫名）	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardryネメシス（仮称）	巫術NEWESIS（暫名）	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	BASIC for SEGA SATURNパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	R?MJザ・ミステリーホスピタル（仮称）	R?MJ（暫名）	BANDAI	價格未定	AVG
	HOP STEPあいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	SONIC R（仮称）	SONIC R（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3/アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	プラドルDISC VOL.7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック（仮称）	JUN CLASSIC（暫名）	T&E SOFT	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	究極タイガーⅡPLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	DREAM SQUARE山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	ZERO DIVIE- THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	制服～ハイスクールカウントダウン～	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	卒業III～Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ワーズ（仮称）	"Warrz（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	不詳
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNKファン·CD餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー～ホーリータカー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG

ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D＆D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード ２	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
ＧＵＮＧＲＩＦＦＯＮ-（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズＶｏｌ．３	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
実況パワフルプロ野球’９７開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ＨＯＵＳＩＮＧ ＣＡＴＡＬＯＧ	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／メモリアルセレクションＶＯＬ．２	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL.2	SEGA	價格未定	ETC
Ｘ- ＪＡＰＡＮ２（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ＳＵＰＥＲ３０１Ｓ．Ｑ．（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
ＵＳドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER（暫名）	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（MODEM專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
ＲＡＹＭＡＮ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング．オデッセイ１	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング．オデッセイ３ ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ＷＯＲＤＳ	WORDS（MODEM 專用）	SHOA SYSTEM	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
Ｅ- ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 Ｔｈｅ Ｐｈａｎｔｏｍ Ｆｉｓｈ	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
Ｖ．Ｒ．麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
ＤｉＳｃ Ｓｔａｔｉｏｎ ＳＡＴＵＲＮ（コンビニ専用）	Disc Station SATURN（便利店專用）	COMPILE	1980日圓	ETC
ＡＲＥＮＡ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
ＫＲＡＺＹ ＩＶＡＮ	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Ｅｖｏｌｕｔｉｏｎ（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
ＲＡＮＳＡ- 恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルＤＩＳＣ	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックＣＤ２（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ＭＶ.Ｐベースボール’９６	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
ＣＲＩＴＩＣＯＭ-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック（仮称）	CROC！（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
ＭＡＧＩＣ：ＴＨＥ ＧＡＴＨＥＲＩＮＧ	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン２	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
３Ｄウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションＰａｒｔ１	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ３	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプＵＰガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
ＢＯＯＫ ＯＦ ＳＯＲＣＥＲＩＥＳ	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルＤＩＳＣコスプレーヤーズ２	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
ＡｌｌＳｔａｒＢａｓｅｂａｌｌ	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG

N64

9月發售遊戲

18日	実況ワールドサッカー３（仮称）	實況世界足球３（暫名）	KONAMI	7500日圓	SOC
26日	爆ボンバーマン	爆炸彈人	HUDSON	6980日圓	ACT
上旬	Ｊリーグダイナマイトサッカー６４	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC

10月發售遊戲

24日	Ｊリーグイレブンビート１９９７	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
下旬	ぷよぷよ ＳＵＮ ６４	PYOPYO SUN 64	COMPILE	價格未定	PUZ

11月以後發售遊戲

11月	ＳＯＮＩＣ ＷＩＮＧＳ ＡＳＳＡＵＬＴ	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

秋	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル（仮称）	VIRTUAL摔角超級皇家戰（暫名）	ASMIK	價格未定	SPT
	プロ麻雀 極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	價格未定	ACT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	６４大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	ＨＥＩＷＡパチンコワールド６４	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
冬	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL	IMAGINEER	價格未定	RPG
97年	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ＡＮＯＴＨＥＲ ＤＩＭＥＮＳＩＯＮ（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	ファミスタ６４	FAMISTA 64	KONAMI	價格未定	SPT
	Ｆ- ＺＥＲＯ６４	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT

ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒険島 64	任天堂	價格未定	ACT
デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

忍たま乱太郎６４（仮称）	忍者亂太郎64（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ３（仮称）	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	不詳
ＮＢＡ（仮称）	NBA（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球5（仮称）	實況力量棒球5（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
新・格闘~バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB

超級任天堂

8月發售遊戲

29日	PARLOR!MINI 7パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR!MINI 7彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB

9月發售遊戲

12日	実戦パチスロ必勝法！ＴＷＩＮ２	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	5980日圓	ETC

11月發售遊戲

11月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG

新GAME時間表

97年發售預定遊戲

97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

8月發售遊戲

29日	アニメフリークＦＸ Ｖｏｌ．５	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7200日圓	ETC
8月	ああっ女神さまっ！！	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

10月發售遊戲

10月	アンジェリーク天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG

發售日未定遊戲

卒業Ｒ	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
みにまむなのにっく	變成最小（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Ｚ	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境Ⅲ ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO

9月發售遊戲

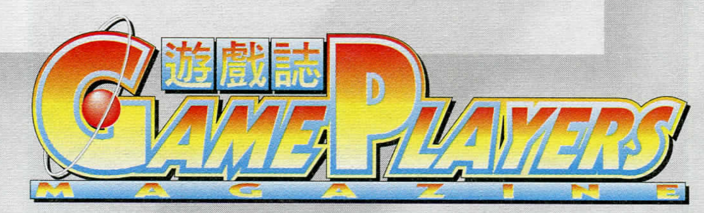
25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ	拳皇'97（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG

10月發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇97（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

パルスタープラスト（仮称）	PULSESTAR 2（卡帶）（暫名）	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト（仮称）	PULSESTAR 2（CD-ROM）（暫名）	SNK	價格未定	STG





米奇話——

上星期一個不慎，因買錯戲票而連看了兩天《EVA》完結篇，印象頗深（怎會不深？每看一次成百元的啊！）。效果比想像中好，一如米奇所料——「所有嘅謎都經已有得解嘞！」，但因為場面精采，加上早已心中有數，所以米奇對這片的評分有75分。米奇還未聽過隻被JJ劣評的《EVA》完結編CD SINGLE，但對片中的音樂就有很好的印象，我想當這片的原聲大碟推出時，米奇還是會第一時間搶購的。

一如電視版，電影中同樣提出很多令人費解的人生問題，看多了，反而令人懷疑庵野自己是否心裏對那些問題已有確切的答案。片中的實寫片段被日本一些人視為是有心針對那些沉迷動畫作批判，米奇頗贊同這種講法，但如果你不把這套動畫當作傳統有頭有尾的動畫，而把它視為庵野自己上台「噏野」的話，這亦有它的合理性。我想，我們應該把這動畫視為庵野動用別人的金錢，來拍攝自己喜歡的內容的個人實驗作，這樣心情會好過一點。

至於明日香最後所說的那句對白，米奇看過電影後，就覺得譯成「難看死了。」會貼切一點。最後一提的是明日香在最後一幕被繃帶着的衣着，跟第一集中的凌波麗是一模一樣的！

放下心頭大石後的J.J話——

◆這個半月來近乎只玩過LANGRISSER IV這遊戲，而工作壓力更直迫5年前的「一族」時代，總之就是很辛苦、辛苦、辛苦………

◆這兩星期收到了一些讀者的來信及FAX，多謝你們的支持，而你們的要求在下亦已盡量在這最後一期攻略中滿足你們，希望這會成為一套你們以後也會收藏的攻略本。

◆這個半月外面到底發生過甚麼？在下已經不太清楚，而工作中為了麻醉自己的疲倦，只好不斷地重復又重復的播新世紀GPX SAGA、GUNBUSTER、FF7等音樂，以下幾句歌詞是節錄自新世紀GPX SAGA的OP及ED的，因為覺得頗有意思，因此想登出來和大家分享：

You'll never lose your mind.
I'll never lose my mind這是生存的証明
Wind at Heart生存的速度各有不同
Wind at Heart找尋只屬於自己的速度

團團轉的黑龍話——

「知否世事常變，變幻原是永恆，經得風浪起跌，必將惡運變好運……」這雖然只是一首歌，不過，這是不少人的人生寫照，黑龍亦一樣。

人——就好像是大海中的一點水，身不由己，只是隨波而動，大流要流到那裏你便要到那裏，不動之時便不能單獨移動，這是大自然的法則，不能改變。如果要改變的話，便不能再成為海洋的一部分了，黑龍也是一樣的………

作為小水點，本來是非常不俗的，不過實在太「逼」了，逼得透不過氣，不能不有些改變，放棄作為「水」的身份是唯一的方法，縱然有點兒的不捨得，不過為了未來，唯有出此下策……人有人的無奈，小水點有小水點的無奈，不過，其實所有的東西也只不過是這個大宇宙的一小部分而已，根本沒有甚麼大不了，缺少了其中一小點根本不會對這個大宇宙有任何的損害，那麼，究竟自己有甚麼用呢？黑龍自己也不大清楚。

風花雪月ARES話——

剛收到一位五年沒見的朋友來信，奈何「日日做到無停手～」（請唱出），故執筆之時還未聯絡，希望出書時已見面吧。

說來，不經不覺又是五年，身邊一班朋友相識時只是二十出頭，現在已是齊齊面對三十關口，當中有部分更已成家立室，處於這個年紀，有時也真的有點尷尬，話大唔大，話細唔細。

說起年齡差距問題，相信最令ARES覺得應棍的便是與新入行的同事說起舊電視片集時的問題，最經典的例子便是特攝迷光大郎原來是從未聽過「屋邨版」的《幪面超人》主題曲的。不如就趁這機會與大家分享一下「華富版」吧。

咳唔！「你呀媽～！SHORT㗎～！改嫁咗個摩羅差～！你呀媽摸吓摸吓～！屎忽有撻『啦』～！」（下刪餘下不能出街之歌詞）。

以揭開瘋狂科學家陰謀為己任的ABO話——

GPM的大本營在何方相信大家都很清楚了，但最近ABO發現了一個重大秘密，只要在ABO的鍵盤上打上向密碼「WOPSIOBA」，座位下便會出現一條隱藏滑走道，轉瞬間就可以滑行至某瘋狂科學家的控制台了。調查控制台的L掣就會出現「真・世界征服米加粒子砲」（簡稱真米砲）的設計圖。為了人類未來的幸福着想，ABO要公開米砲設計圖內的原文，好等世人商討應付之對策。

「（前略）…運用線性加速器（LINAC）所發射的世界征服米加粒子砲雖有極短波長（幾百分之一微米）和極高頻率，但威力只有幾百萬電子伏特稍嫌不足…八十年代中期，終於給我發明了真米砲。首先要在薄金屬線上聚焦常規的米砲電磁波，只要有足夠熱度，就能產生熱等離子體，或離子化氣體。此等氣體原子的電子都會被激發而放射真米砲光子，這些光子又能激發其他原子產生另一些光子（連鎖反應）從而大大增強米砲的強度。」

下期將公開獨裁導彈雨和服從地獄鑽神拳的秘密和三件武器的裝嵌方法。



■受到真・世界征服米加粒子砲的洗禮之後，天堂頓變成人間地獄

又不經不覺升到LEVEL 6的HAJIME少尉話——

■在剛剛過去的同人祭中，在下當然有到啦，但卻是去工作！由於在下從未有過採訪經驗，當時實在有點手足無措，尤幸總算完成了，在此僅向被採訪的人士和組織致謝。此外如果在言談間有甚麼得罪或是誤會，還請多多包涵！在下絕對是無心的啊！

■最遺憾的是始終沒法和小虎做訪問，不知你還認不認得在下呢？那個三番四次出現而始終不肯報上名來的怪人正是在下了！（唔！？說來有點曖昧，希望沒有被誤會成……吧）

■由於工作關係，同人祭當日做完採訪已差不多到了結束的時間，雖然已花了三百多元，但還是有同人誌和很多想買的東西買不到，因為：1．無錢（雖然黃昏君已借了二百元給我……）2．賣斷市（又唔肯留番本比我……嗚嗚）不過我何時才有時間看完呢？還有問卷調查……

■《BREAK RULES》中《FARLAND SAGA》的作者愛麗絲請留意：你（還是妳？）畫得很好啊！在下也很喜歡《FARLAND SAGA》的呢，不過你是否真的不知道在「爆機」（梨安捨身將一行人送回）後是還有故事的呢？只要用那記錄再開始故事便會繼續下去，梨安還會以人類身份再出場的！（版圖和以前一樣，但敵人強很多！且最後要打……）

■應太古坊豪鬼喻：如各位有幸發現深水埗「礦山基地」以外的地方還有VIRTIAL-ON的大機玩的話請來信告知在下，感激感激！（無酬，且不要來電，BY POST好了！）

電腦記錄009708262334

有感而發的福田君話——

◆上星期某天從地鐵站步行往公司的途中，罕有地遇到一名外籍遊客，希望我能夠替他拍下一張照片。這原是普通簡單極了的瑣事，根本不是甚麼緊要的事，可是在那一瞬間衍生出一種感覺，就是我的英語竟然退化得那厲害？我雖然聽得懂他所說的話，不過卻完全想不到怎樣去對答，幾經辛苦才吐出數個單字，難道我已將所學的全部還給老師們呢？其實我很想抽多些時間來學習更多知識的——「唏，怎樣會有空呢？倒不如抱頭大睡哩！」

◆有時會想：已經是成年人了，有很多事需要去考慮，不能像小孩子那樣胡亂度日，得過且過，人不能只靠眼睛觀望明天，總要將眼光放得更遠，於是乎要想的事就愈來愈多，白頭髮日益增加，睡也睡得不好，媽子看見也不禁道「嗳，你一天比一天瘦哩，遲點就只剩下一副白骨了」。是否我太過庸人自擾？

◆想買的CD有很多，想買的GAME有很多，想買的籃球鞋有很多，想買的書有很多，想買新電腦，想買新MD，想買新HI-FI……說笑罷了，哪來這麼多的錢呢？

◆在下的作戰狀態真的很差，工作一會兒後很快就會疲倦，無論怎樣睡也睡不好，胃口亦比以前差了許多，為甚麼？

少年阿三真實告白第十八話——

8 月份案頭名物展



◆小丸子，非常可愛的文件夾，日日夜夜陪住我好快樂。

◆豆豆朱古力，有三種口味，有甜的感覺陪住我好快樂。

◆ APA COOL香口膠，好味道，不分晝夜工作時陪住我好快樂。

◆涼紙扇，也是涼子扇，在遊戲誌沒有冷氣的晚上，陪住我好快樂。

KOTARO 話——

在截稿這存亡之秋時，拙者不幸患上了喉嚨發炎、發高燒、咳嗽、傷風和感冒，令到工作效率大受影響，苦了一眾同事們，實在有點兒那過，望大家見諒！

對於個人而言，拙者雖然很在意別人的說話，但更在意朋友的說話。朋友之間所貴乎的是信任，拙者很信任身邊的朋友，眾事亦以他們的感受作為依歸，而奈何他們卻從沒有信任過拙者。有時漫不經意的說話才是最真心的說話，令拙者的內心耿耿於懷，心中的光與影在不斷地鬥爭，究竟怎樣去待人才是最好呢？

天草四郎 時貞話——

今期終於忙完了《SAGA》的攻略了，實在花了太多時間於搜尋遊戲中的秘密，幸好余對今次的製作感到十分滿意，辛苦總是值得的，其中當然少不了福田的功勞啦。若大家對於咱們的攻略有甚麼意見，不妨來信告知啊！

另外，最近的大作《K.O.F.97》都推出了一段時間，咱們已經盡量做得最好了，雖然自知未到最好，不過咱們是會繼續努力的。

BILLY 及 CLOUD，給我多一些時間吧！我會在離開香港前回信給你們的。還有…妳，太忙了，電話也忘了打給你，我想問…還有機會嗎？

最後，當然要歡迎好朋友霸王丸加入《遊樂誌》的大家庭，他是一位格鬥高手，真開心了，又多一名強者加入，希望他能夠適應這裏的生活吧！

要說的雖然許多，還是留待下次吧！

魔城城主 AMAKUSA

日本遊——船話——

想不到一落一起，又回到十年前的崗位上。

想不到我真的可以在今年去番次日本，今次去玩到世界最長嘅過山車、排兩個小時的隊、瘋狂過山車、Free Falling、又買到平過香港三份一的超力電磁俠首辦模型……真痛快，都算是無自由前的一點安慰。

你猜遊樂場內最刺激最考驗人體體力的是甚麼玩意？過山車？環迴吊臂？海盜船？都不是！原來竟是那個「咖啡杯」，原來這玩意中間有個軚盤，轉動它就可以加速，只要你搏命轉，個杯就會狂轉，咁你就會感受到好似大空人急旋轉訓練，挑戰你體力前所未有咁大嘅向心力。真係好正！

要多謝各位指點過小弟迷津的同事，特別係阿三叔叔同Kotaro，煩得佢哋特別多。

小健健仍未寫的編者話——

WELL，最近小弟染上了一個壞習慣，就是在寫自己的編者話時先偷看其他人的，用以增加靈感云云。(一個牽強得可以的混蛋藉口……）而今回的受害者有飲了杯沒有檸檬的檸樂的 MS 、(WELL，那麼我也試過吃完全沒有豬肉的叉燒飯及沒有落奶的奶茶了)、喜歡小室的小羔羊 ZAC（這隻羔羊的工作崗位上除了有小澤 MADOKA的海報及鈴木史華的照片外，更有其主人的玉照兩大張，噢！)、一日三餐公仔麵的 TAZ、（雖然只是公仔麵，卻惹味得要死喔～，每次他拿着那碟公仔麵行過來時，更把我的食慾挑起……到極點)、還有說自己英語退化得很利害的福田（不要緊，就算英語差也有女孩子喜歡的)。

之不過看了這麼多編者話後，腦子還是空空的，還是不知寫甚麼好，而小弟亦再次陷入編者話的煩惱地獄中。呀呀呀呀呀呀呀呀呀呀呀呀！上期已煩惱了一次啦，究竟今期又寫甚麼好呀！！(註：押韻)

煩腦的 MS 話——

◆最近不知為甚麼令到本人想起很多舊事，不然產生了很多疑問，究竟為何人總是不斷重覆錯誤的？不重覆錯誤的是不是不能呢？有點事情明知到是錯的，但是為何又要做？是他們有心而無力？又或是根本不知道是錯呢？不過我相信一點，只要意志堅定，有很多事情都可以做到的，除非自己沒有能力，否則必定可以做得到的，其實這個信念是否有點兒過分呢？

◆在上星期日，來自日本的好友終於回日本了，真的很捨不得哩！在機場送機的那天，使我想回很多很多以前的事，令到自己心情非常之沉重，不過人必須開開心心過日子的，若是經常愁眉苦臉就很辛苦了，雖然是這樣想，但是自己的心情是怎樣，就只有自己知道，騙到別人但永遠騙不到自己的，最後祝他能成功考日語能力試，然後到專門學院繼續學業。

◆最近問黑龍借了很多音樂CD，發覺有很多歌曲都是自己喜歡聽的，結果立時將其錄起來。唔～在煩腦的時候放出來聽，可使自己得到一時的解放哩！

◆終於買了V型電磁俠的膠公仔了，它是自小就喜歡的機械人，一直以來都很想買它的超合金，可是因那時太細了，沒有能力買，之後在日本找到一盒全新的V型電磁俠超合金，只售三萬八千日圓，可是因某些原因沒有買，唉～現在真有點後悔，不過現在買了它的膠公仔，都可說是一個安慰。

◆唉～MG版的GP01已經出了，可是我還未買，不單止這樣，甚至連「多連傑斯」三號、G-UNIT的二號與三號機都未買，又怎能買GP01呢？唉～錢啦！時間啦！樣樣都要啊！

◆◆臨時追加◆◆

在上星期日，在某間餐廳食晚飯時，叫了一杯凍檸樂，結果那杯可樂就沒有檸檬，WELL！怎麼檸樂無檸檬？！

3T — TAZ TRASH TALK —

★ 給NECRO聖的道歉啟示:《我衰咗！對唔住！》

真係始料未及，在稿尾時居然一時意氣講錯說話傷害人。本來只想提個意見，但在言談之間卻不經不覺有點火藥味，「冇骨」的說話也變得十分難聽，令你經過一番心機的工作變得好像一文不值般，實在後悔莫及。經此一役希望日後能夠用較好的方法交流意見，令工作做得更好。已經無話可說了，只有多說一次對不起！

★勇字行頭、生死未卜

今個月嘅狀態有啲似「心口有個勇字」嘅清兵，係咁做做做，誓死做好一切要務，有乜都留番拜山…係月頭至真…先慢慢算。(不過我冇遲交稿㗎！)

★週身冇蚊、一日三餐公仔麵

大特價！原來惠康啲公仔麵特價10蚊5包！包裝重係新設計㗎㗎！快啲買多幾包啦HAJIME！KOTARO你就好景啦！月尾都可以食焗豬排飯做「早餐」，又買到心愛嘅LAYER SECTION……

★多謝！！

仲要多謝美術部嘅「癲」，幫我搞到份咁亂嘅大袋伍佑衛門咁漂！(好在冇搞到佢吐血而死)

因為兩個人，所以就講兩個人（另加好多廢話）嘅 ZAC 話

很久也沒有說故事了，不如就為大家講一個(我也不知算不算)。多年前，我遇到了一位大很久也沒有說故事了，不如就為大家講一個(我也不知算不算)。多年前，我遇到了一位大哥哥。他告訴我說：「這個世上是沒有所謂『我一個人的事』或『我們兩個人的事』的。」無論你在幹甚麼，都會影響其他人。你所作的，可能會讓你身旁的人擔心或高興。總之，除非你無親無故、無朋友無敵人、甚至乎沒有人知你正生存在這個世上，否則便不得不接受這個事實。若說到「兩個人的事」，這便更「大鑊」。因為兩個人走在一起，便等於將兩個家庭拉在一齊。就算閣下玩「偉大」，雙雙私奔，也會直接影響着兩個家庭，所以原來這個世上人與人之間總有着一些分割不開的關係。所以說，就算兩個人有幸走在一起，也要解決周邊所出現(或未出現)的問題，不能說「這是我們兩人的事，與你們無關」這種看似有理，實為歪理的話。

早前有朋友因為喜歡GLOBE這隊組合，便以為小室哲哉是歌手。WELL，查實我也不知他算不算。小室在GLOBE中是擔任作曲、填詞及編曲的，間唔時他也會做和音，與以前在TM NETWORK (TMN) 時一樣 (TMN的主音是宇都宮隆，現已作個人發展，但唔係好掂……)。不過，他以前也出過個人專輯，又曾和X JAPAN的鼓手&鋼琴師 (&作曲編曲加填詞人) YOSHIKI組成「V2」，並出過專輯……那都應該算是歌手吧……

近排多得線人們的幫助，令我收到很多好料，實在感激！8月18日，收到一份小玩具，多謝呀邊個(但我仲未係咁識玩)……8月27日是一個紀念日……繼鈴木史華之後，七森美江都出咗寫真集，點算……死仔TAZ攞咗我枱頭啲書嚟睇，希望唔會教壞佢啦……有一種邪靈叫做「繳費聆」；有一種詛咒叫做「晏晝」……「我不喜歡小健健」……




心跳回憶

VOCAL BEST COLLECTION 4



VOCAL COLLECTION出到第4，集當中的歌已不可以說是BEST了。這一輯所收的砍主要是上年才開始的「月刊心跳回憶」裏的人物歌，而當中有些是從別的歌集中，甚至是從上一輯歌集中抽出來的，所以湊合起來便有兩隻CD那麼多。令人可喜的是出了那麼多唱片後，其中幾位配音員的歌藝明顯進步多了。

初回的唱片是圖案面的，不過所謂圖亦只不過是CD盒面和盒底那張畫，珍藏價值對米奇來說不太大。(米奇)

發售商　：KING RECORD
編號　：KICA7785-86
價格　：3568日圓

評分：7分

THE KING OF FIGHTERS'97



發售商　：PONY CANYON
編號　：PCCB-00273
價格　：1835日圓

不知是甚麼問題，SNK最近幾張CD的音色差了很多，很多時出現拆聲的情況。今集雖然增強了節日的氣氛，不過只很幾個主要角色的音樂便感到不夠豐富，當然，如果你是那幾位角色的擁躉的話，這是值得買的。今次廠方安排把人聲和效果聲錄在另一張CD SINGLE上，是很有心思的做法。(天草四郎 時貞)

評分：6分

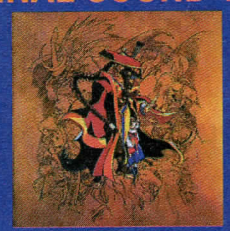
8月注目新碟・2

VIRUS／瘋狂的兇兆



發售商　：KITTY RECORD
編號　：KTCR-1444
價格　：1223日圓

OVA 魔域戰士 ORIGINAL SOUND TRACK



發售商　：東芝EMI
編號　：TYCY-5548
價格　：3059日圓

SEGA Vocal ENTERTAiNMENT



發售商　：德間JAPAN
編號　：TKCA-71210
價格　：3059日圓

卒業 VACATION



發售商　：PONY CANYON
編號　：PCCB-00276
價格　：2548日圓

96年創造經典·
97年經典回歸

《遊戲誌次世代年鑑》
一九九七年版

每本港幣60元正



PlayStation 遊戲460個
SATURN 遊戲342個
秘技總數超過 1000條
次世代遊戲目錄、解說、
秘技足本落齊！



